
PC Games
Wissen, was gespielt wird
ASSASSIN'S CREED 2: DIE ERSTEN INFOS!
DVD VOLLVERSION
STILL LIFE
MYSTERY ADVENTURE
Atemlose Jagd nach einem Serienkiller
VIDEOS Anno 1404 • Arma 2
Divinity 2 • Bioshock 2 • Battlefield
MODS + MAPS The Witcher
Gothic 2 • Gothic 3 • Left 4 Dead dt.
EXKLUSIVE BILDER + INFOS
RISEN
Alles aufgedeckt:
Der Held, die Fraktionen, das Kampfsystem, die Skills und das Zaubern!
GHOST PIRATES
Nur bei uns: Der geheime Nachfolger von Monkey Island!
ARMED ASSAULT 2
Realismus pur: So spielt sich die Militär-Simulation!
16
Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG
usk
06/09 | € 5,50
4 191278 205504 06
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50
FLUCH ODER SEGEN?
STEAM-REPORTAGE
Valves umstrittene Online-Plattform unter Dampf gesetzt
PC Games 06/2009
Titelthema: Risen • Vorschau: Armed Assault 2 • Ghost Pirates • Die Sims 3 • Test: Battleforge • Tales of Valor
COMPUTEC


ENDLICH FÜR DEINEN PC!
EMBRACE THE DARK
darkSector
JETZT IM HANDEL
PC DVD ROM
ONLY DVD COMPATIBLE
ND GAMES
ATARI
© 2009 TGC - The Games Company Worldwide GmbH · Am Borsigturm 12 · 13507 Berlin. © 2009 ND Games. © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Entwickelt von Digital Extremes, London, Canada, herausgegeben von TGC - The Games Company Worldwide GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dark Sector und das Dark Sector Logo sind ein eingetragenes Warenzeichen von Digital Extremes. Digital Extremes und das Digital Extremes Logo sind eingetragene Warenzeichen der 1058822 Ontario Ltd. Im Vertrieb durch ATARI. ATARI und das ATARI Logo sind eingetragene Warenzeichen der ATARI Interactive, Inc. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber. Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekompilierung, Vermietung, Aufführung oder Sendung.

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Standort Deutschland

DIENSTAG | 31. März 2009
München, BMW Welt: Zum allerersten Mal verleiht die Bundesregierung den „Deutschen Computerspielpreis" – und zwar an pädagogisch und/oder kulturell wertvolle Spiele aus deutschen Landen. Laudatoren wie Reiner Calmund und Regina Halmich überreichen die Trophäen an glückliche Entwickler. Das Berliner Studio Radon Labs räumt gut die Hälfte des Preisgeldes von insgesamt 600.000 Euro ab und siegt mit Das Schwarze Auge: Drakensang nicht nur in der Disziplin „Bestes Jugendspiel", sondern schnappt sich auch als „Bestes Deutsches Spiel" den Hauptpreis. Gratulation!

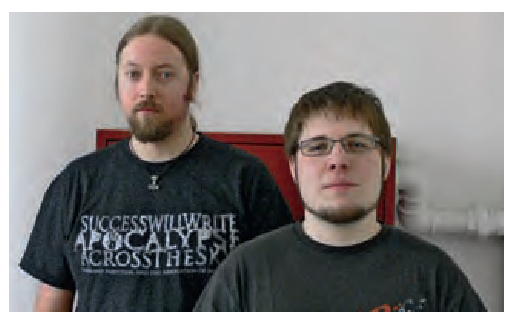
FREITAG | 3. April 2009
Mit der Role Play Convention in Köln erreicht das Risen-Fieber neue Pegelstände: Kein anderes Spiel elektrisiert Deutschlands Rollenspieler so sehr wie das jüngste Projekt von Piranha Bytes (Gothic 1 bis 3). Unsere Titelgeschichte ab Seite 22 zeigt viele exklusive Screenshots und beschreibt spektakuläre Neuerungen, die bisher noch nicht enthüllt wurden. Allen Gothic 2-Fans empfehlen wir zudem das extragroße Mod-Special ab Seite 140.

DONNERSTAG | 16. April 2009
Das Stichwort „Steam" löst bei PC-Spielern ähnliche Gefühle aus wie „Tempolimit" bei manchen Autofahrern: Wer Empire: Total War, Counter-Strike oder Half-Life 2 spielen will, kommt um die Zwangs-Registrierung auf den Valve-Servern nicht herum. Befürworter und Gegner liefern sich erbitterte Argumentationsschlachten: Dem Komfort automatischer Updates steht beispielsweise das Gefühl Google-ähnlicher Überwachung gegenüber. Wir ziehen Bilanz: PC-Games-Redakteur Robert Horn hat viele Wochen recherchiert und lässt in seinem Report ab Seite 144 Spieler, Entwickler und Hersteller zu Wort kommen.

FREITAG | 17. April 2009
Schwarzer Freitag für den Spielestandort Deutschland: Ascaron (Sacred 2, Anstoß-Serie, Der Patrizier) geht das Geld aus - die Folge: Insolvenz. Gleichzeitig kündigt Ascaron den dritten Teil der Action-Rollenspielserie Sacred an. Was paradox anmutet, ist ein Signal an mögliche Geldgeber, die Interesse an Know-how, Personal, Marken und Technik der westfälischen Schmiede haben könnten. Wie es mit dem traditionsreichen Gütersloher Studio tatsächlich weitergeht, ist völlig offen – auf pcgames.de lesen Sie die neuesten Entwicklungen.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Prägen Sie sich die Namen dieser beiden jungen Menschen gut ein, denn das sind unsere „Neuen": Wegen guter Führung während des Praktikums haben uns Sascha Lohmüller (links) und Christoph Peter Schuster so sehr mit Know-how und Schreibe überzeugt, dass wir sie glatt als Volontäre engagiert haben. Zwei Jahre dauert die Ausbildung zum Redakteur. Herzlich willkommen bei PC Games!

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „World of Warcraft"
Der brandneue Patch 3.1 steht im Mittelpunkt der aktuellen Ausgabe unserer World of Warcraft-Redaktion: Die Experten liefern ausgefeilte Taktiken, geben Tipps für die optimale Vorbereitung auf Ulduar und verraten Profikniffe, die Sie sonst nirgends (auch nicht im Internet) finden.



PC Games Hardware eXtreme
Grafikkarten, CPUs und RAM für Fortgeschrittene: Mit größerem Format und 30 % mehr Inhalt wendet sich die Sonderausgabe unserer Kollegen von PC Games Hardware an Profis, die mit „Die 100 schönsten Bildschirmschoner"-PC-Heften nichts anfangen können. Ab sofort im Handel!

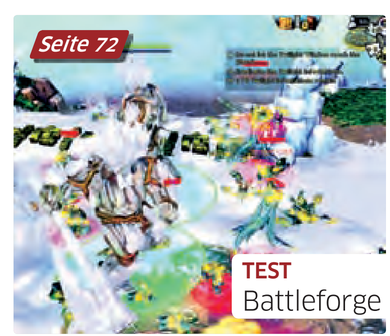
INHALT 06/09

VORSCHAU

Risen



In unserer exklusiven Vorschau zu Piranha Bytes' groß angelegtem Rollenspiel-Epos erfahren Sie alles über den neuen Helden, die Fraktionen, das Kampfsystem und die Zaubersprüche im Spiel.



Bunt, schnell, abwechslungsreich und spannend – EA Phenomic liefert eine innovative Mischung aus Strategie- und Sammelkarten-spiel ab.



Die erfolgreiche Lebenssimulationsserie holt zum dritten Streich aus. Was sich alles geändert hat, lesen Sie in unserer reich bebilderten Vorschau.

▶ = Titelstory

MAGAZIN — ab Seite 7

VORSCHAU — ab Seite 21

TEST — ab Seite 70

HARDWARE — ab Seite 115

SPECIAL — ab Seite 134

SERVICE — ab Seite 150

TOP-THEMEN

REPORT
DER GROSSE STEAM-REPORT



STREITFALL | Gehasst, verdammt, vergöttert – an Steam scheiden sich die Geister. Robert Horn wirft in seinem sechsseitigen Report einen genauen Blick auf Valves Spiele-Plattform.

REPORT
SIMULATIONS-WAHNSINN



FÜR SIMULANTEN | Vom Landwirt bis zum Sprengmeister, derzeit bekommt jeder seinen eigenen Simulator. Was ist dran am Sim-Wahn?

REPORT
DIE PCGAMES.DE-COMMUNITY-SEITE



„IRGENDWIE ZUSAMMENER“ | Auf zwei Seiten stellen wir ab sofort jeden Monat Macher und Nutzer unserer Online-Sparte pcgames.de vor.



„Die Unwortspirale: Wenn Spieler auf den Duden pfeifen.“

Ich gebe es zu: Die PC Games ist nicht der **Spiegel** – so hochtrabend und germanistisch genial sind wir nicht. Dennoch achten wir sehr darauf, die deutsche Sprache nicht zu dreist zu verbiegen. Das gelingt mal besser, mal schlechter – bleibt aber ein Anspruch, den die Redaktion stets zu erfüllen versucht. Wenn man sich jedoch den Sprachgebrauch der spielenden Zunft so anhört, fällt es manchmal schwer, an das grammatikalisch Gute im Menschen zu glauben! Nicht nur die LOLs und ROFLs dieser Welt können einem ganz schön zusetzen, seit Neuestem „greift“ auch eine gewisse „Suchtspirale“. Wer oder was dieses Ding genau ist? Man weiß es nicht. Eines aber steht fest: Die „Suchtspirale“ tritt laut ihren Anhängern vor allem bei Action-Rollenspielen in Erscheinung. Ach ja, und sie „greift“ dort! Wen oder was? Man weiß es nicht. Auch der Autor ist in dieser Angelegenheit ratlos und möchte gleich noch etwas wissen: Wer ist der „Wiederspielwert“? Was macht der?

DIE HÖRNER DES MONATS*

Manchmal fällt es uns gar nicht so leicht, nur einen Schreiberling mit dem Horn des Monats auszuzeichnen.

So auch diesmal. Adventure-Spezialist Felix Schütz hatte der Test zum neuen **Larry**-Spiel (zu lesen auf Seite 91) wohl zu sehr mitgenommen. Im Testcenter änderte er den Untertitel des Ferkeleien-Abenteuers von **Box Office Bust** zu **Box Office But**. Das große „Aber“ an der Kinokasse also? Schade eigentlich. Noch ein „t“ mehr, und wir hätten Herrn Schütz eine Hinterteil-Fixierung attestieren können. Lautmalerisch ist dieser Fauxpas trotzdem schön!

Geschlagen geben musste sich Felix lediglich unserem Fachmann für Online-Rollenspiele. Kollege Johann Trasch treibt sich derzeit für Tests und Sonderhefte im **World of Warcraft**-Konkurrenten **Runes of Magic** herum. Seine Meinung: „Kaum ein kostenloses MMOROG bietet so hohe Qualität“. Aha? Handelt es sich also nicht um ein **M**assive **M**ultiplayer **O**nline **R**ole **P**laying **G**ame sondern um ein **M**assive **M**ultiplayer **O**nline **R**egale **o**rdnen **G**ame? Jedenfalls dürfen sich beide Schlauköpfe jetzt ganz doll freuen. Auf **m**ehr, **m**ehr **o**hne **r**egelrechten **O**bolus **G**earbeite!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“



HADERLUMP 1 | MMO-Spezialist Johann Trasch wollte uns ein O für ein P vormachen.

HADERLUMP 2 | Felix Schütz wünscht sich doch nicht etwa, dass Larry an der Kinokasse durchfällt?

PC-GAMES-LESERCHARTS
EINZELSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
2	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
3	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
4	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
5	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
6	Bioshock	Electronic Arts	Test in 10/07	Wertung: 93
7	F.E.A.R. 2: Project Origin (dt.)	Warner Bros.	Test in 03/09	Wertung: 85
8	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 90
9	Crysis	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 94
10	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Test in 01/08	Wertung: 92

PC-GAMES-LESERCHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
2	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
3	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
4	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
5	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 85
6	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
7	Call of Duty 5: World at War (dt.)	Activision	Test in 01/09	Wertung: 87
8	Runes of Magic	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80
9	Unreal Tournament 3	Midway	Test in 01/08	Wertung: 91
10	Trackmania United	Deep Silver	Test in 04/07	Wertung: 81



BESTIEN-WAHL | Erneut spielt man als Mensch, Alien oder mächtiger Predator.

ACTION | Als Marine ähnelt das Spiel einem klassischen Shooter.

ALIENS VS. PREDATOR

Die Jagd geht weiter

Wir haben es gesehen! Bei einem Vor-Ort-Besuch im Entwicklerstudio Rebellion durften wir einen allerersten Blick auf den kommenden Ego-Shooter werfen. Noch sind sich die Entwickler übrigens nicht sicher, ob der dritte Teil der Serie auch die Zahl 3 hinter den Titel bekommt. Aber das nur am Rande.

Die Action, die wir zu sehen bekamen, stimmt jedenfalls. Wie in den bisherigen Teilen auch schlüpfen Sie nacheinander in die Rolle des Predators, eines flinken Aliens oder eines schwer bewaffneten menschlichen Marines. Natürlich wird es auch wieder einen umfangreichen Mehrspieler-Part geben, zu dem die Entwickler aber noch nichts preisgeben wollen.

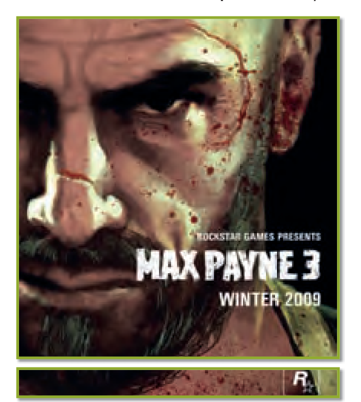
In der Präsentation erlebten wir einzig den Predator in Aktion: Der schlich sich unsichtbar an ein paar arme Marines an und hüpfte dabei geschickt von Ast zu Ast. Im Nahkampf wurde es dann grausig: Mit einem widerlichen Knacken riss der außerirdische Jäger seinem Opfer den Kopf samt Wirbelsäule ab! Wir befürchten Einspruch seitens der USK. In der nächsten Ausgabe berichten wir dann im größeren Umfang über den Action-Titel. Seien Sie gespannt! ❑

Info: www.rebellion.co.uk

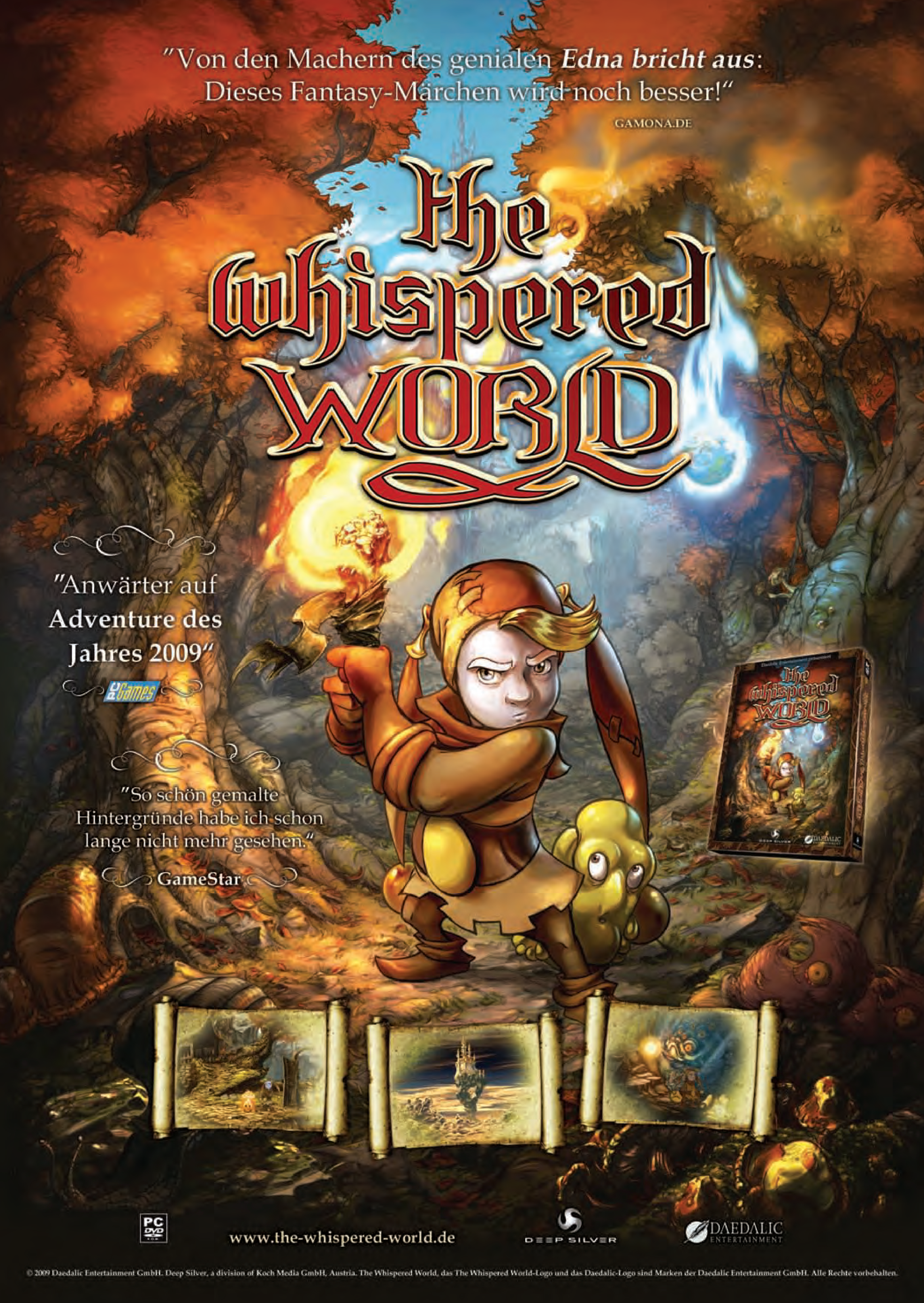
MAX PAYNE 3

Rockstar entwickelt Teil 3!

Lange mussten Fans auf die Ankündigung eines **Max Payne** 2-Nachfolgers warten, vor wenigen Wochen ließ Rockstar Games dann die Bombe platzen: Schon im Winter 2009 sollen Sie den Ex-Cop Max Payne durch ein neues Kapitel seines von Rache, Gewalt und Hinterhalten gezeichneten Lebens lenken. Doch halt, Moment! Rockstar? Da die finnische Entwickler-Schmiede Remedy Entertainment, verantwortlich für die beiden Vorgänger, derzeit noch schwer mit **Alan Wake** beschäftigt ist, gab man **Max Payne** 3 in die Hände von Rockstar Vancouver (**Bully: Die Ehrenrunde**). Auf dem einzigen bislang veröffentlichten Artwork sehen wir einen schwer gezeichneten Max. Kein Wunder, erwartet uns doch laut Sam Houser, dem Gründer von Rockstar Games, ein Max, „wie wir ihn noch nie gesehen haben – ein paar Jahre älter, lebensüberdrüssiger und zynischer als je zuvor. Wir erleben die Abwärtsspirale seines Lebens nach den Ereignissen von **Max Payne 2** und werden Zeuge seiner letzten Chance auf Erlösung." ❑



Info: www.maxpayne3.com


"Von den Machern des genialen *Edna bricht aus*:
Dieses Fantasy-Märchen wird noch besser!"
GAMONA.DE
The Whispered World
"Anwärter auf
**Adventure des
Jahres 2009**"
PC Games
"So schön gemalte
Hintergründe habe ich schon
lange nicht mehr gesehen."
GameStar
PC DVD
www.the-whispered-world.de
DEEP SILVER
DAEDALIC ENTERTAINMENT
© 2009 Daedalic Entertainment GmbH. Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria. The Whispered World, das The Whispered World-Logo und das Daedalic-Logo sind Marken der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Spiel	Publisher	Test	Wertung
1	Empire – Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90
2	Company of Heroes: Tales of Valor	THQ	Test in 06/09	Wertung: 70
3	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard	Test in 02/09	Wertung: 93
4	Battleforge	Electronic Arts	Test in 06/09	Wertung: 88
5	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
6	Warhammer 40K: Dawn of War 2	THQ	Test in 04/09	Wertung: 91
7	Drakensang (Gold Edition)	dtp	Test in 09/08	Wertung: 81
8	Landwirtschafts-Simulator 2009	Astragon	pcgames.de	Wertung: 52
9	Counter-Strike: Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
10	The Book of Unwritten Tales	HMH Interactive	Test in 06/09	Wertung: 85

[Quelle:] SATURN

BIONIC COMMANDO

Auf Konsole angespielt



ANVISIERT | Trotz seines mächtigen Arms nutzt Nathan auch regelmäßig Schusswaffen.

Anhand einer fertigen PlayStation-3-Version nahmen wir das Remake des Klassikers **Bionic Commando** unter die Lupe. Hauptmerkmal des Actionspektakels ist der mechanische Arm des Protagonisten Nathan Spencer, mit dessen Hilfe er an Fassaden hochklettert, sich an Vorsprüngen festhält sowie Autos oder Felsen auf seine Feinde schleudert. Im Vergleich zur Vorschauversion, die wir vergangenen Monat antesteten, hat Entwickler GRIN sowohl bei der Grafik als auch bei der Steuerung nachgebessert. Vor allem die zahlreichen Schwungpassagen spielen sich nun etwas flüssiger als zuvor. Trotzdem werden vor allem Einsteiger sich zunächst an das Bewegungskonzept gewöhnen müssen. Ist man jedoch erst einmal eingearbeitet, eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten, die großräumigen Freiluftlevels zu meistern. Die PC-Fassung braucht indes noch ein wenig länger als die Xbox-360- und die PS3-Variante. Dafür rechnen wir aber auch mit einer tadellosen Umsetzung. Immerhin hat Publisher Capcom bereits mit **Lost Planet** und **Devil May Cry 4** bewiesen, wie gute Portierungen auszusehen haben. ❑

Info: www.bioniccommando.com/de



FREIFLUG | Das Schwingen über den Dächern der Stadt erfordert etwas Eingewöhnungszeit.



S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

Zweites S.T.A.L.K.E.R.-Add-on angekündigt

Sergey Grigorovitch, Chef des ukrainischen Entwicklerstudios GSC GameWorld, gab in einem Interview das Releasedatum des zweiten Add-ons zum Ego-Shooter bekannt. Demnach erscheint **S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat** noch im Herbst dieses Jahres. Weitere Infos und Bilder fehlen bislang. Dem Namen nach wird sich die Erweiterung wohl um die Stadt Prypjat drehen, aus der drei Tage nach der Tschernobyl-Katastrophe rund 50.000 Einwohner evakuiert wurden. Ferner kursiert ein Gerücht über **S.T.A.L.K.E.R. 2**: Das Spiel soll angeblich Cryteks brandneue CryEngine 3 verwenden. Eine Bestätigung oder gar einen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. ❑

Info: www.gsc-game.com

DEMIGOD

Warum noch kein Test?



Das auf Mehrspielerschlachten ausgelegte Strategiespiel ist fertig und bereits online erhältlich. Trotzdem lesen Sie in diesem Heft noch keinen Test zu Chris Taylors neuem Werk. Denn bei Redaktionsschluss war das Spiel gerade mal ein paar Tage auf dem Markt – entsprechend wenige Spieler tummelten sich in der Community, Matches kamen hauptsächlich gegen Bots zustande. Da sich ohne echte Spieler aber weder die Verbindungsqualität noch die Einheitenbalance oder Sozialfunktionen vernünftig bewerten lassen, haben wir uns dazu entschlossen, uns für den Test noch etwas mehr Zeit zu nehmen.

Nach zig Monaten mit der Beta können wir aber sagen: Das simple Spielprinzip, eng an die **Warcraft 3**-Mod **DotA** angelehnt, macht einfach Spaß. Mit einer von acht grundverschiedenen Helden-Einheiten geht's aufs Schlachtfeld gegen ein gegnerisches Team. Obwohl das Geschehen anfangs wie ein typisches Strategiespiel aussieht, gibt es keinen Basisbau und auch kein Heranzüchten von Armeen. Stattdessen häuft man in Kämpfen Erfahrungspunkte an, steigt so im Level auf und entwickelt die Stärken des Demigods weiter. Parallel kauft man neue Ausrüstung und arbeitet sich in Richtung Feindbasis vor. Spielbarkeit, Grafik und Suchtwirkung – in diesen Disziplinen ist **Demigod** klasse. Ob acht Helden und nur wenige Maps aber genug sind, um die Spieler auf Dauer bei der Stange zu halten? Zweifelhaft – allerdings wollen die Entwickler hier schon bald neue Inhalte liefern. Ärgerlich: Zum Release kämpfte das Spiel mit massiven Verbindungsproblemen, sodass das Finden von Mitspielern ernüchternd viel Zeit verschlang. Bitte patchen! ❑

Info: http://www.impulsedriven.com



www.bamaward.de

Bestimme Deine Favoriten!

JETZT ABSTIMMEN!

GEWINNSPIEL

Zusammen mit KINOWELT verlosen wir zum Filmstart des Horrorstreifens **My Bloody Valentine 3D** am 20. Mai ein brandaktuelles Notebook von MSI und weitere attraktive Preise. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Was ist das Besondere an My Bloody Valentine 3D?

A | Es ist ein 3D-Film.

B | Es ist ein Schwarz-Weiß-Film.



MY BLOODY VALENTINE 3D ab 20. Mai im Kino!

www.mybloodyvalentine.de

Als Tom (Jensen Ackles) nach zehn Jahren in seine Heimatstadt Harmony zurückkehrt, werden schnell böse Erinnerungen wach. Damals hat er das Valentinstag-Massaker erlebt und überlebt. 22 Menschen tötete der Bergmann Harry Warden in einer Blutnacht – mit seiner Spitzhacke. Als nun der Valentinstag naht, geht das Morden wieder los. Denn Harry Warden wurde nie gefasst. **My Bloody Valentine 3D** entführt die Genre-Fans in den Albtraum eines verlassenen Bergwerks und ist der erste 3D-Horrorfilm überhaupt.

Gewinnen Sie ein stylishes X-Slimline-X340-Notebook von MSI! Das brandneue Modell gehört zu den schlanksten Mobilrechnern auf dem Markt. Technisch ist das X340 ein Hammer: 250-GB-Festplatte, Intel®-Penryn®-ULV-Prozessor und das 13,4"-Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung und 16:9-Bildschirmformat sorgen für Entertainment-Power pur.

Mehr Infos gibt es unter www.msi-computer.de

msi NOTEBOOK

1 | **1x** X-Slimline-X340-Notebook

2 | **2x** TITUS-Geschenkgutschein im Wert von 50 Euro

Erfüllen Sie sich mit dem Einkaufsgutschein von TITUS im Wert von je 50 Euro Ihre Wünsche.



www.titus.de





3 | **3x My Bloody Valentine 3D**-Fanpaket

Fanpaket, bestehend aus T-Shirt, Filmposter und Spitzhacken-Flaschenöffner.



TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der Kinowelt GmbH, der TITUS GmbH, der MSI Technology GmbH und von Promotionhaus e.K. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 27. Mai 2009**



THE SECRET WORLD

Neues MMO der Conan-Macher



PUMPGUN | Auch mit modernen Waffen ziehen Sie in The Secret World zu Felde.



MARKANT | Das Charakter-Design des Spiels beeindruckt schon jetzt.



RÄTSELHAFT | Welches Feindbild Funcoms MMO bietet, ist momentan noch geheim.

Funcom, der Entwickler der Online-Rollenspiele **Age of Conan: Hyborian Adventures** und **Anarchy Online**, arbeitet an einem neuen MMO. **The Secret World** bietet zwar ein realistisches Setting (als Spielumgebung sind zunächst London, New York, Seoul, New England und Ägypten vorgesehen), bedient sich aber diverser Verschwörungstheorien und okkulter Mythen. Die Charaktere nutzen Magie, Voodoo, Hexerei sowie viele verschiedene Kampfarten. Eine genretypische Charakterentwicklung soll es hingegen nicht geben. Als Chefdesigner ist übrigens Ragnar Tornquist mit an Bord, bekannt durch atmosphärische Adventures wie **Dreamfall** und **The Longest Journey**. Das MMO befindet sich schon seit drei Jahren in der Konzeptionsphase, ein Veröffentlichungsdatum steht noch nicht fest. Auf PCGames.de finden Sie Bilder und Videos zum Spiel. Folgen Sie einfach dem Webcode. ❑

Webcode: 26ET

MARS

Action-RPG auf Rotem Planeten

Auf den Mars will Sie das gleichnamige Action-Rollenspiel entführen, das derzeit beim französischen Entwickler Spiders ensteht. 200 Jahre nach der Besiedlung des Roten Planeten hat die Sonneneinstrahlung auf dem Himmelskörper die dort lebenden Menschen zu monströsen Wesen mutieren lassen. Diesen fiesen Geschöpfen stehen Sie jetzt gegenüber. Gleichzeitig thront über allem die ruchlose Firma Abundance, die ursprünglich geschaffen wurde, um die knappen Wasserreserven auf dem Planeten zu verteilen. Mittlerweile ist Wasser zum Zahlungsmittel und Abundance zu einem diktatorischen Moloch geworden. **Mars** bietet zwei Hauptcharaktere. Wahlweise schlüpfen Sie in die Rolle von Seth oder Pandora. Beide haben eine eigene Hintergrundgeschichte und spezielle Fähigkeiten. Im Kampf sollen Sie übrigens auch das Tageslicht nutzen können, das auf dem Mars tödlich wirkt und sich durch Spiegel oder Reflektoren umleiten oder bündeln lässt. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. **Mars** soll für PC und PlayStation 3 erscheinen. ❑

Info: http://mars.spiders-games.com



HELDENZEIT | Protagonist Seth legt sich auf dem Roten Planeten mit fiesen Mutanten an. **Mars** sieht jetzt schon gut aus.

SPIELE UND TERMINE 06/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Anno 1404	Aufbau-Strategie	Ubisoft	25. Juni 2009	10/08, 03/09, 06/09	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens vs. Predator 3	Ego-Shooter	Sega	2010	–	–	–	–
Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	Ende 2009	06/09	●	●	●
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	Oktober 2009	07/08, 02/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2009	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Arma 2	Taktik-Shooter	Peter Games	2. Quartal 2009	04/08, 06/09	●	●	–
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	Juni 2009	12/08, 04/09, 06/09	●	●	–
Battlefield 1943	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Sommer 2009	–	●	●	–
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	2009	06/09	●	●	–
Battlefield Heroes	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2. Quartal 2009	03/08	●	●	–
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp	Frühjahr 2010	06/09	●	–	–
Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	Herbst 2009	05/09	●	●	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08	●	●	●
Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft	Herbst 2009	04/09, 05/09	●	●	–
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	September 2009	–	●	–	–
Damnation	Action-Adventure	Codemasters	Juni 2009	05/08	●	●	●
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2010	02/09	●	–	–
Dead Rising 2	Action-Adventure	Capcom	2009	05/09	–	●	–
Demigod	Echtzeit-Taktik	Atari	Mai 2009	12/08, 03/09	●	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Die Sims 3	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	4. Juni 2009	06/08, 02/09, 06/09	●	●	●
Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	dtp	3. Quartal 2009	09/08, 02/09, 03/09, 06/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	Ende 2009	09/08, 02/09	●	●	●
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	●	●
Fuel	Rennspiel	Codemasters	Sommer 2009	03/09	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	19. Juni 2009	02/08, 08/08, 05/09	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	Herbst 2009	01/09	●	–	●
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal 2009	04/08, 04/09	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Herbst 2009	11/07, 04/09	●	●	●
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts	Herbst 2009	04/09	●	–	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Sommer 2009	12/07, 05/09	●	●	●
Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters	Ende 2009	02/09	●	●	●
Prototype	Action-Adventure	Activision	Juni 2009	06/08, 06/09	●	●	–
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	2009	09/08, 02/09, 04/09, 05/09, 06/09	●	●	●
Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	2009	04/09	●	–	–
Singularity	Ego-Shooter	Activision	2009	04/09	●	●	–
Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09	●	●	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	●	●
Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	Sommer 2009	08/08, 03/09	●	●	–
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	Juni 2009	07/08	●	–	–
This is Vegas	Action-Adventure	Midway	Nicht bekannt	04/08	●	●	●
Venetica	Action-Rollenspiel	dtp	3. Quartal 2009	09/08,02/09, 05/09	●	●	●
Wolfenstein	Ego-Shooter	Activision	Nicht bekannt	05/09	●	–	●
X-Men Origins: Wolverine	Action-Adventure	Activision	April 2009	04/09	●	●	–

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Atari und Universal Pictures Germany verlosen wir in diesem Monat zur Veröffentlichung von **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** am 23. April sechs **Riddick**-Pakete. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wer verkörpert Riddick?

A | Vin Diesel

B | Lose Benzin

ATARI



3x PC-Spiel **Assault on Dark Athena**, DVD **Riddick – Chroniken eines Kriegers** (Director's Cut) und T-Shirt

3x PC-Spiel **Assault on Dark Athena** und T-Shirt

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, der ATARI Deutschland GmbH, der Universal Pictures Germany GmbH und der conjoin communication GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 27. Mai 2009**



DAWN OF MAGIC 2

Neues Action-RPG aus Russland

Ein wenig seltsam ist es schon, dass ausgerechnet **Dawn of Magic** einen Nachfolger erhält – immerhin war der erste Teil aus dem Jahr 2006 alles andere als ein Genre-Highlight. Trotzdem wagt es Entwickler SkyFallen Entertainment noch einmal. Grafisch, das belegen erste Screenshots, erwartet uns zwar kein großer Wurf, doch die inneren Werte klingen vielversprechend: Über 100 Zaubersprüche aus zwölf Magieschulen lassen sich beispielsweise frei kombinieren, was eine Vielzahl an neuen Effekten ermöglicht. Hinzu kommt ein ausgefeiltes Kombo-System, das Sie an dutzenden Monstern und Feinden anwenden dürfen. Außerdem wird man auf eine Vielzahl an interaktiven NPCs treffen, sodass auch der Rollenspielaspekt nicht zu kurz kommt. **Dawn of Magic 2** erscheint noch in diesem Jahr. ❑

Info: www.pcgames.de

SAW

Willkommen in der Anstalt

Die Zombie Studios in Seattle arbeiten derzeit für Konami an der Spielumsetzung des Filmes **Saw**. Laut ersten Informationen schlüpfen Sie in die Rolle von Detective David Tapp, der sich in den Fängen (und Fallen) des Jigsaw-Killers befindet. In der Eröffnungsszene tragen Sie die umgekehrte Bärenfalle auf dem Kopf, die Stoppuhr tickt. **Saw** verschwendet keine Zeit mit Einführungsmissionen: „[...] alles, was Sie wissen müssen, steht auf dem Bildschirm", sagen die Entwickler. Die Befreiung erfolgt durch ein Minispiel, das dem Spieler Reaktionsschnelligkeit und flinkes Tastendrücken abverlangt. Als Spielumgebung dient eine weitläufige Irrenanstalt, in der Jigsaw tödliche Fallen versteckt hält. Aus den Filmen bekannt: eine Toilette voller Spritzennadeln sowie Schrotflinten, die Schädel spalten, wenn Sie die falschen Türen durchlaufen. Im Verlauf der finsteren Handlung treffen Sie auf Gepeinigte, die ums nackte Überleben kämpfen. Je nachdem welche Entscheidungen Sie im Umgang mit den Personen treffen, spuckt **Saw** ein anderes Ende aus. Wie viele es davon gibt, ist bisher ungewiss. Voraussichtlicher Release-Termin: Oktober 2009. ❑

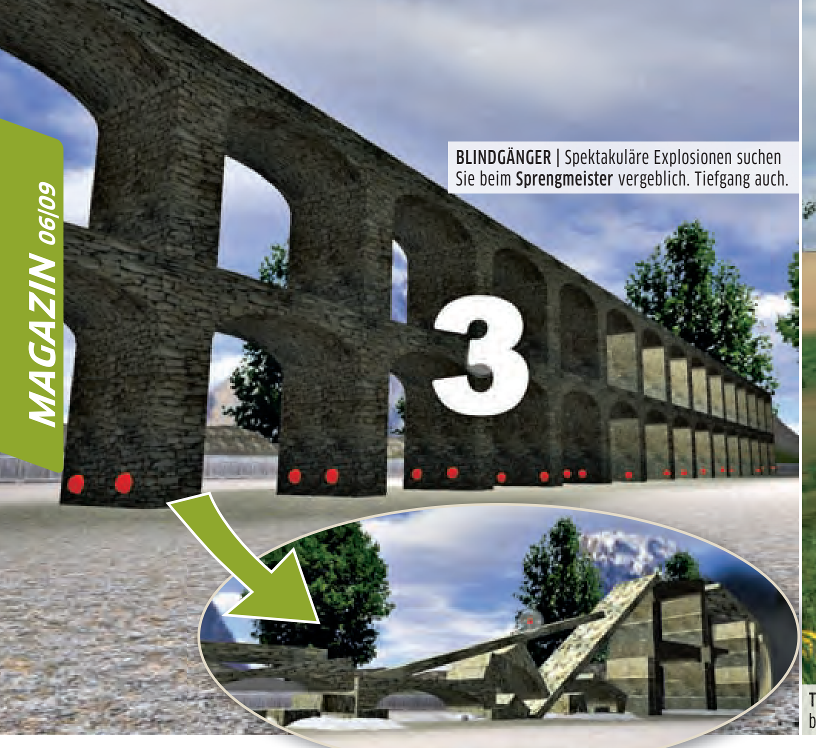
Info: www.zombie.com/saw.html

THE PATH

Spiel oder Philosophiestunde?

Zurzeit sprießen neue Spiele aus der Independent-Ecke wie Pilze aus dem Boden. **The Path** ist das ungewöhnlichste von ihnen. Zu Beginn wählt man eines von verschiedenen Mädchen aus. Das ist die Spielfigur, mit der man sich in der Verfolgeransicht aufmacht, um zum Haus der Großmutter zu spazieren – eine bewusste Anlehnung an Rotkäppchen. Der Sinn des Ganzen liegt darin, vom Weg abzukommen. Denn verlässt man den linearen Pfad, verläuft man sich buchstäblich im dunklen Wald. Alles dreht sich dort um das Erforschen der Umgebung: Man findet Objekte, etwa einen Fernseher, durch die das jeweilige Mädchen einen Gedankenfetzen preisgibt. Es zeigen sich ernste, teils beunruhigende Charakterzüge, Sorgen und Ängste – die Mädchen auf diese Weise kennenzulernen, ist (vermutlich) der Kern von **The Path**. Erreicht man das Haus der Großmutter, ist das Spiel vorbei und beginnt von Neuem. Die Inszenierung mit ihren einlullenden Gesängen und grotesken Farbenspielen wird manche Spieler begeistern, die meisten wohl aber eher verstören. ❑

Info: http://tale-of-tales.com



BLINDGÄNGER | Spektakuläre Explosionen suchen Sie beim **Sprengmeister** vergeblich. Tiefgang auch.



TRECKER FAHREN | Gras mähen, säen, pflügen und ernten bestimmen Ihren Alltag im **Landwirtschafts-Simulator 2009**.

Spielerverzweiflung oder neuer Trend?

Von: Robert Horn/Stefan Weiß

Billig gemachte Simulatoren verkaufen sich wie geschnitten Brot. Was bieten solche Spiele?

Sie kommen immer wieder: Spiele, die jeden nur erdenklichen Beruf im Namen haben, gekrönt von einem schlichten „-Simulator" am Ende. Erstaunlich ist, dass diese Titel mit derselben Regelmäßigkeit in den Verkaufscharts ganz oben landen. Diesen Monat erreichten uns wieder zwei Exemplare: das unsägliche Sprengmeister-Simulator und der Landwirtschafts-Simulator 2009, dessen Vorgänger vor gut einem Jahr den Erfolgsweg aufzeigte.

Oberflächlich betrachtet klingt ein Spreng-Simulator eigentlich nicht schlecht. Immerhin ist dieses Berufsfeld kaum bekannt, die Jobbeschreibung weckt Kinderträume. Und hätten sich die Entwickler auch nur ein Quäntchen Mühe gegeben, es wäre ein innovatives, spannendes Spiel geworden.

Doch um im Sprengmeister-Simulator das Ziel zu erreichen, reicht Rudimentäres. In hässlicher 3D-Grafik platzieren Sie Ihre Sprengsätze, die es in vier Ausführungen gibt. Danach treten Sie zurück, sehen vor lauter Rauch die eigentliche Explosion nicht und warten, dass die Trümmer physikalisch total unkorrekt zusammenfallen. Zwar können Sie Sprengsätze zeitverzögert zünden, doch bringen tut's nichts. Im Prinzip reicht es, die bunten Bomben-Punkte überallhin zu pappen. Schade, mit schöner Grafik und vernünftiger Physiksimulation wäre deutlich mehr drin gewesen. Durchgefallen, setzen!

Mein Traktor, mein Hofgut, die aktuelle Auflage der simpel gestrickten Bauernsimulation Landwirtschafts-Simulator 2009 lässt Sie auf dem Fahrersitz von Traktor und Mähdrescher (sponsored by FENDT) Platz nehmen und in aller Ruhe über Äcker, Wiesen und Felder tuckern. Die Idee, Getreide anzubauen, den Boden zu pflügen, Gras zu mähen und Korn einzufahren, ist im Ansatz nett, allein die technische und spielerische Umsetzung ist schlichtweg schlampig und billigst gemacht.

Das Bauerndasein ist schon innerhalb der ersten Stunde genauso langweilig wie letztes Jahr. Der Modus „Freies Spiel" des Vorgängers wurde durch „Karriere" ersetzt – je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel, schwer) starten Sie mit einem unterschiedlich hohen Startkapital. Auf Ihrem Hof stehen ein klappriger Traktor und ein halb vergammelter Mähdrescher bereit. Die modernen Fahrzeuge müssen Sie sich zuerst verdienen.

Um den Simulationsteil etwas tiefgehender zu gestalten, verändern sich die Preise für das Erntegut und Sie können auch nicht überall alle Waren abliefern. Raps beispielsweise nimmt die Brauerei logischerweise nicht an. Das sorgt zumindest für einen Hauch von Ansporn, sich länger mit der Simulation zu befassen.

Das Konzept der Simulator-Reihe geht jedenfalls auf, was sicher nicht zuletzt am Taschengeld-Preis dieser Produkte liegt, das „nimmt man halt mal mit", bestätigen uns die Spieler. ❑

ABZOCKE ODER SPIELVERGNÜGEN – UNSERE MEINUNGEN ZU SIMULATOREN

Robert Horn: Stefan, ich versteh es einfach nicht! Wieso verkaufen sich solch billig produzierte Titel? Ich meine, der **Sprengmeister** ... das war grauenhaft! Furchtbar! Langweilig!

Stefan Weiß: Wolltest du als Kind nie Traktor, Kran, Bagger oder Mähdrescher fahren? Mich sprechen die Ideen der Simulator-Spiele im Grunde schon an. Allerdings ist spätestens nach einer Stunde die Luft raus. Dafür kosten die ja auch fast nix.

Robert Horn: Damit hast du wohl Recht. Trotzdem erwarte ich mehr Qualität – gerade eine Spreng-Simulation hätte man wirklich gut machen können, wenn man auch nur etwas mehr Arbeit hineingesteckt hätte. So fühle ich mich verschaukelt.

Stefan Weiß: Was erwartest du? Man muss bedenken, dass diese Spiele ja nicht für die üblichen 45 bis 50 Euro über den Ladentisch wandern. Mehr Zeit in die Entwicklung zu stecken, würde die Simulatoren mit Sicherheit verteuern.

Robert Horn: Dann sind diese Spiele also die Aldis und Lidls der Branche. Ich lasse jedenfalls die Finger davon. Außer es kommt irgendwann der Spieleredaktion-Simulator. Haha.





Das alles und noch viel mehr ...

Von: Sebastian Thöing/ Thomas Wilke

pcgames.de bietet neben News aus der Branche auch eine aktive Community.

Dass auf pcgames.de die Hütte brennt, sobald ein neues Spiel angekündigt wird oder etwas geschieht, das von höchster Priorität für Spieler ist, dürfte Ihnen bereits bekannt sein. Darüber hinaus bieten wir Ihnen ein Naherholungsgebiet für Spieler. Unsere Community besteht aus Gleichgesinnten, aus alteingesessenen PC-Games-Fans, Konsolen-Quereinsteigern und waschechten Spieleprofis. Sie benötigen Hilfe bei einem Spiel? Kommen nicht weiter? Haben Hardware-Probleme oder wollen über Gott und die Welt tratschen? Dann ist das PC-Games-Forum genau die richtige Anlaufstelle für Sie. Unsere Leser sind wahrhaftig ein Quell der Weisheit und für allerhand lustige Späße zu haben.

Beispiel gefällig? Der unscheinbare Thread „Guten Morgen Zeleron =)“ wurde im Oktober 2001 von unserem User ZAM eröffnet und beherbergt mittlerweile mehr als 53.000 ulkig-humoristische Antworten (Webcode: 26EK). Ähnlich gut und mindestens genauso lustig ist der Thread „Wer is Single????“ (Webcode: 26EL). Im Jahr 2006 eröffnet, umfasst das Thema heute mehr als 14.000 Antworten. Beachtlich. Selbst wenn die Intention, zu klären, wer auf pcgames.de solo ist, mittlerweile zur Nebensache wurde.

Es gibt viele gute Gründe, auf pcgames.de zu surfen. Unsere liebenswerte Community zählt zweifelsohne dazu. Einen Teil davon stellen wir Ihnen auf diesen zwei Seiten vor. ❑

INTERVIEW MIT **DOMINIK „bumi“ B.**

„Ich wache über das Forum.“

PC Games: Seit wann bist du auf pcgames.de unterwegs und seit wann liest du PC Games?

bumi: „Ich bin seit 1999 oder 2000 – weiß das nicht mehr so genau – auf pcgames.de unterwegs. Mein erstes Magazin hielt ich 1999 in den Händen.“

PC Games: Was ist dein Status auf pcgames.de?

bumi: „Community Officer (CO).“

PC Games: Was machst du Tag für Tag auf pcgames.de?


Dominik B. (24) aus Windisch in der Schweiz.

bumi: „Als Community Officer durchforste ich die Unterforen nach diversen Threads und Beiträgen, die entweder verschoben, geschlossen oder gelöscht werden sollen. Das sind unter anderem Threads über illegale Dinge wie Raubkopien oder Beiträge mit bedenklichen Inhalten. Ich wache sozusagen über das Forum und seine Inhalte und trage meinen Teil dazu bei, das Ganze sauber zu halten.“

PC Games: Was gefällt dir am besten auf pcgames.de?

bumi: „Seit meiner ersten Anmeldung bin ich auf viele interessante Leute gestoßen, habe einige davon schon privat kennenlernen dürfen und erfreue mich dadurch immer wieder an interessanten Unterhaltungen – vor allem im PC-Games-Chat, in dem ich täglich unterwegs bin.“

INTERVIEW MIT **HOLGER „Solon25“ Z.**

„Weniger SMS-Slang, bitte!“

PC Games: Seit wann bist du auf pcgames.de unterwegs und seit wann liest du PC Games?

Solon25: „Unterwegs seit etwa Anfang 2002. Registriert habe ich mich letztendlich im Oktober; ein Kommentar, in dem der Autor meinte, Raubkopien benutzen zu müssen, war der finale Auslöser. Da wollte ich unbedingt etwas zu schreiben. Mein erstes Heft war die Ausgabe 08/02. Muss allerdings sagen, dass ich davor reiner Konsolenspieler war und erst seit 2001 einen PC besitze.“

PC Games: Was ist dein Status auf pcgames.de?

Solon25: „Community Officer.“

PC Games: Was rätst du Neulingen auf pcgames.de?

Solon25: „Sie sollten öfters die Suchfunktion benutzen, um doppelte Threads zu vermeiden. Vorher unbedingt die Netiquette lesen und sich daran halten. Man sollte sich etwas gewählter ausdrücken und vor allem daran denken, dass man in einem Forum unterwegs ist. Da kann man so viel schreiben wie man möchte, und muss keinen SMS-Slang benutzen.“


Holger Z. (48) aus Köln ist CO auf pcgames.de.



ARTIKEL DES MONATS

An dieser Stelle lenken wir Ihre Aufmerksamkeit monatlich auf einen Artikel, der exklusiv auf pc-games.de erschienen ist. Los geht's mit der Retro-Wahnsinn-Serie.

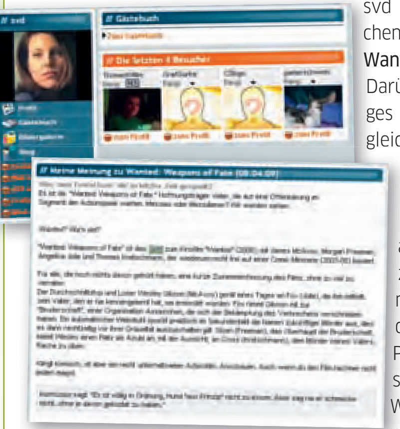
Die Bildergalerie-Reihe Retro-Wahnsinn beschäftigt sich mit ulkig-abstrusen Anzeigen aus den PC-Games-Jahrgängen 1994 bis 1998. Wir werfen einen nostalgischen Blick auf Inserate zu Monkey Island, Starcraft, Bleifuss, Half-Life (dt.), Anno, Worms und weiteren Kultspielen aus dem vergangenen Jahrzehnt. Die Artikel-Idee, ein spontaner Einfall von PC-Games-Chefradakteurin Petra Fröhlich, beschränkte sich zunächst auf lediglich eine Galerie. Aufgrund des positiven Feedbacks entschieden wir uns dazu, mit Retro-Wahnsinn in Serie zu gehen. Mittlerweile finden sich in den Artikeln über 50 Bilder mit lustigen Kommentaren. Dabei scheuen wir uns nicht, auch eigene Inserate durch den Kakao zu ziehen. Unter anderem dabei: eine verblüffend-kuriose Anzeige, in der sich unser damaliges Fotomodell vor Verzweiflung einen Finger ins Ohr steckte, um auf unsere Tipps&Tricks-Sonderhefte aufmerksam zu machen.

Die reizende Dame rechts posierte für das Actionspiel Battlecruiser 3000AD. Noch heute suchen wir nach dem Zusammenhang zwischen Werbefigur und Produkt. Dass der vor 15 Jahren selten zu finden war, beweisen unsere Retro-Wahnsinn-Galerien auf pcgames.de. Um von der Startseite direkt in den entsprechenden Artikel zu springen, geben Sie jeweils einen der unten genannten Webcodes in die Suchleiste ein. Klicken Sie danach auf „Webcode" beziehungsweise die mittlere Lupe rechts von der Suchleiste. Wenige Sekunden später werden Sie automatisch weitergeleitet.

Webcodes: 26D4, 26D5, 26D7, 26D8, 26D9

LESERTEST DES MONATS

Auf pcgames.de haben Sie die Möglichkeit, eigene Testberichte zu verfassen. Besonders gefallen hat uns in diesem Monat der Artikel zu Wanted: Weapons of Fate (dt.) von svd.



svd verfasste einen ausführlichen und informativen Test zu Wanted: Weapons of Fate (dt.). Darüber hinaus gibt er wichtiges Hintergrundwissen über den gleichnamigen Kinofilm sowie die Comic-Vorlage, auf denen das neue Action-Spiel von Warner Bros. basiert. Um den Artikel aufzulockern, verwendet svd zur thematischen Gliederung mehr oder weniger abgewandelte Zitate des chinesischen Philisophen Konfuzius. Die sind lustig und motivieren zum Weiterlesen. Sein Fazit verraten wir an dieser Stelle natürlich nicht. Der unten angegebene Webcode führt Sie allerdings direkt auf den Lesertest von svd, der von unseren Usern als „hilfreich" eingestuft wurde. Dort steht es Ihnen frei, svd zu kontaktieren, seinen Artikel zu bewerten oder gar einen eigenen Testbericht zu verfassen. **Beste Stelle:** „Wenn du den Mann nicht um die Ecke bringen kannst, musst du die Kugel um die Ecke bringen."

Webcode: 26DB

BLOG DES MONATS



Der Blog des Monats stammt von vagantX und trägt den Titel: Vom Tod der Spieler-Einsamkeit.

Das Thema des Blogs ist der schleichende Prozess, der dem Spieler in den vergangenen Jahren seine wertgeschätzte Einsamkeit raubte. VagantX geht es dabei nicht nur um die zunehmende Menge an Online-Rollenspielen, sondern um die Neigung vieler Entwickler, dem Spieler einen oder mehrere Teamkameraden an die Seite zu stellen. Darin liege laut vagantX der größte Unterschied zu alten Klassikern, an die heute mit der überstrapazierten Floskel „Früher war alles besser" zurückgedacht wird. **Beste Stelle:** „Nein, die Veränderung ist verblüffend einfach: Wer heute offline wirklich alleine spielen will, hat kaum noch eine Chance. Jedem Held wird eine weitere Figur an die Seite gestellt. Es sind toughe Teamkameraden, erotische Damen, intelligente Haustiere, weise Geister oder sprechende Fußpilze."

Webcode: 26DC

KOLUMNIST | Thomas Wilke, Online-Volontär bei PC Games, kümmert sich um die Inhalte von pcgames.de.

KOLUMNE: VON SEO, TWITTER UND CO.

Kompliziertes Ding, dieses Internet. Und seine Größe macht es auch nicht einfacher. Erfolg im Datenwulst ist trotzdem keine Glückssache. Man muss nur wissen, wie's geht …

Laut einer Studie von 2008 gehen dem Internet-Protokoll in ein paar Jahren die Adressen aus. Möglich seien demnach 3,7 Milliarden IPs, die Weltbevölkerung zählt 6,7 Milliarden Menschen. Mit anderen Worten: Es wird eng. Abhilfe soll IPv6 schaffen. Das hat mit 340 Sextillionen Adressen genug Platz, selbst bei geburtenstarken Generationen. Und dann geht er weiter, der Kampf ums Kunden-Interesse, um Aufmerksamkeit und User-Bindung. Der präsentiert sich momentan als komplexe Mischung aus Suchmaschinen-Optimierung (SEO) und kräftig gerührten Werbetrommeln. Google, so lautet das Schlagwort; wenn Google die Website mag, dann gefällt sie auch dem Leser. Wie genau das funktioniert, damit beschäftigt sich bei PC Games eine eigene Abteilung. Es lässt sich zusammengedampft in drei Punkten beschreiben: Keywords, wertvoller Content, einzigartiger Content. Doppelte Inhalte mag der Google nämlich nicht. Er wird dann böse. Die Strafe: ein niedriger Page-Rank, also eine Wertigkeitseinstufung, die über Platzierungen bei der Suchanfrage bestimmt. Im letzten Jahr haben wir Google veräppelt und zum ersten April einen falschen Trailer (wertvoller Content!) und Infos (einzigartiger Content) zu Diablo 3 (Keyword!) auf pcgames.de veröffentlicht. Wer in den folgenden Monaten nach Diablo 3 suchte, landete bei uns. Mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit.

Jetzt zur Werbetrommel. Um den eigenen Bekanntheitsheitsgrad zu erhöhen, gilt es, über die Website-Grenze hinaus auf interessante Dinge aufmerksam zu machen. Via Twitter zum Beispiel. Wir haben uns lange davor gesträubt, Sinn und Unsinn verklärt. Dann haben wir Twitter ausprobiert; mittlerweile zählt unser Kanal unter www.twitter.com/pcg_de mehr als 450 Abonnenten, Anzahl steigend. Mal sehen, wie viele es in ein paar Jahren sind. IP-Adressen gibt es ja bald zur Genüge …

06/09

VORSCHAU

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL

RISEN

Seite 22



NACHSCHLAG | Vergangene Ausgabe berichteten unsere Leser von ihren ersten Eindrücken mit dem neuen Piranha-Bytes-Rollenspiel. Diesen Monat legen wir nach – mit einer prall gefüllten Mega-Vorschau, inklusive großem Interview, brandneuen Bildern und frischen Infos. Ab Seite 22 gibt's alles zum inoffiziellen **Gothic**-Sequel!

MILITÄR-SHOOTER

ARMA 2

Seite 50



REALISMUS PUR | Echte Konkurrenz für **Operation Flashpoint 2**? Redakteur Toni Opl berichtet von seinen Spieleindrücken.

ADVENTURE

GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND

Seite 32



DARAUF EIN GROG! | Untote Piraten in der Karibik? **Ghost Pirates** versteht sich als bewusste Hommage auf **Monkey Island**. Hurra!

AUFBAU-STRATEGIE

ANNO 1404

Seite 40



PRÄCHTIG | Volontär Christian Schlütter hat Ubisofts edles Aufbauspiel bereits rauf und runter gedaddelt. Was ihn begeistert und wo man noch nachbessern sollte, das verrät er in seiner Vorschau.

„Wir müssen mit den Preisen für Spiele runter gehen!"

Warren Spector, berühmter Spiele-Designer (u.a. Deus-Ex)

WUSSTEN SIE, …

dass unser Taktikshooter- und Strategieexperte Robert Horn nur widerwillig die Preview zu **Die Sims 3** übernahm? Und dass er dann so viel Spaß mit dem Spiel hatte, dass er sich später dafür schämte?

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Spiele ab (Stand: 16.4.2009).

1. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
2. **MAFIA 2**
   Action-Adventure | 2K Games
   Termin: Herbst 2009
3. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
4. **RISEN**
   Rollenspiel | Deep Silver
   Termin: 2009
5. **DRAGON AGE: ORIGINS**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: Herbst 2009
6. **BIOSHOCK 2**
   Genre | Take 2
   Termin: Herbst 2009
7. **ANNO 1404**
   Aufbau-Strategie | Ubisoft
   Termin: 25. Juni 2009
8. **STAR TREK ONLINE**
   Online-Rollenspiel | Atari
   Termin: 2010
9. **HALF-LIFE 2: EPISODE THREE**
   Ego-Shooter | Nicht bekannt
   Termin: Nicht bekannt
10. **RESIDENT EVIL 5**
    Action-Adventure | Capcom
    Termin: Nicht bekannt



Weibsbild

Frauen spielen in der Welt von **Risen** erstmals eine große Rolle. Wie weit das geht, verrät Piranha Bytes bisher nicht.

Risen

Von: Sebastian Weber

Nach unseren Lesern im vergangenen Monat legten wir nun selbst Hand an Risen und erfuhren einiges Neues.

In den vergangenen beiden Ausgaben widmeten wir uns bereits Piranha Bytes' neuem Rollenspiel-Epos **Risen**. Vier ausgewählte Leser durften sogar vor Ort bei den Entwicklern eine Alpha-Version anspielen. Wenn Sie nun allerdings denken, bereits alles über den inoffiziellen **Gothic**-Nachfolger zu wissen, haben Sie sich getäuscht. Wir haben Piranha Bytes noch weitere interessante Informationen aus der Nase ziehen können.

Kurz zusammengefasst: Zu Beginn von **Risen** strandet der Held auf einer Insel, irgendwo im Nirgendwo. Er hat keine Ahnung, wer er ist und wie er dort hinkam, aber er bekommt schnell Ärger: Auf dem Eiland geschehen zum einen merkwürdige, übernatürliche Dinge, zum anderen unterdrückt eine militärische Organisation, genannt die Inquisition, die Bevölkerung. So viel wussten Sie schon über das neue Abenteuer des Namenlosen Helden.

Die Spielwelt von **Risen** lässt sich aber nicht so leicht in Gut und Böse einteilen, wie es vielleicht den Anschein hat. Zwar gibt es die vermeintlich böse Inquisition und die auf der anderen Seite scheinbar rechtschaffenen Banditen, die

AUF PCGAMES.DE
- **Video-Interview mit Piranha Bytes: Webcode 26EY**

INHALT

OBACHT | Mit diesem Ordenskrieger sollten Sie es sich nicht verscherzen. Spätestens wenn seine Kollegen nach Ihnen suchen, kann es brenzlig für Sie werden.

KÄMPFER | Bewaffnet mit Schwert und Schild stellt solch ein Wolf keine große Bedrohung mehr dar.

GUT GESICHERT | Die Hafenstadt steht unter Quarantäne. Die Ordenskrieger sind hier überall anzutreffen.

im Untergrund gegen die Unterdrücker arbeiten, doch ganz so einfach ist es nicht. Neben den beiden genannten Fraktionen wird noch eine dritte existieren, die Magier. Diese sind der Inquisition zugewandt, sorgen sich aber dennoch eher um ihr eigenes Wohl. Allen dreien dürfen Sie sich im Verlauf des Spiels anschließen, wenn Sie möchten. Die Entscheidung für eine Fraktion hat schwerwiegende Folgen: Bevorzugen Sie die Inquisition (haben Sie sich bis zu einem bestimmten Zeitpunkt nicht für ein Lager entschieden, droht übrigens die Zwangsrekrutierung), werden Sie im Stabkampf bis zum Meister ausgebildet, zaubern jedoch nur mithilfe von Spruchrollen. Den sogenannten Ordenskriegern stehen nicht alle Sprüche zur Verfügung, die es in der Welt von Risen gibt, aber Piranha Bytes bezeichnet sie als gute Mischklasse zwischen Kämpfer und Magier. Möchten Sie dagegen Ihren Gegnern vornehmlich auf die Mütze hauen, sollten Sie sich den Banditen anschließen, die am liebsten zu Schwert und Schild greifen. Als Magier allerdings beherrschen Sie – die nötige Ausbildung vorausgesetzt – jeden erdenklichen Zauberspruch, sollten offenem Kampf dafür aber aus dem Weg gehen. Spruchrollen wie bei den Ordenskriegern oder Banditen sind dann nicht mehr vonnöten.

Zum Thema Magie hatte sich Piranha Bytes lange Zeit in Schweigen gehüllt, rückt aber nun endlich mit Informationen heraus: In den Gothic-Spielen haben die Essener Entwickler das Magiesystem bisher so gelöst, dass sie immer wieder neue und mächtigere Spruchrollen fanden, die sie nutzten. In Risen dagegen orientieren sich die Zauber an den Kampf- und sonstigen Skills, sind – abgesehen von Spruchrollen – entsprechend steigerbar. Absolut ins Detail geht man bei der Erklärung nicht, aber laut Michael Hoge, Projektleiter von Risen, soll es so sein, dass Sie zum Beispiel drei Angriffszauber erlernt haben, die Sie mit wachsender Erfahrung ausbauen. Ein Feuerball wird dann größer, richtet mehr Schaden an oder hat eine höhere Schussfrequenz. Gleiches gilt auch für einen Eisspruch, der Ihre Gegner einfriert. Allerdings soll es auch manchen Zauber geben, den Sie trotz größeren Wissens nicht verbessern können, etwa Verwandlungszauber.

Die Verwandlungsmagie führt Hoge etwas genauer aus. Außer dass Sie bestimmte solcher Tricks

IM ÜBERBLICK: DIE FRAKTIONEN



INQUISITION | Die Ordenskrieger nutzen Stabwaffen im Kampf und Spruchrollen, um Magie zu wirken. Piranha Bytes beschreibt sie als gute Mischklasse aus Magier und Kämpfer.

BANDITEN | Der Widerstand greift am liebsten zu Schwert und Schild, stellt also die typische Kämpferklasse dar.

MAGIER | Die Magier können – entsprechende Lehrmeister vorausgesetzt – jeglichen Zauber lernen, den es gibt. Auch eigens erstellte Sprüche sind möglich. Dafür sind die Zauberer im Kampf kaum schlagfertig.

GAME-DESIGN-MÄNGEL AUF DEM PRÜFSTAND

Gothic 3 nervte an einigen Stellen. Wir sagen Ihnen, welche Punkte wir uns für Risen verbessert wünschen.

Zu große Spielwelt:
Myrtana, Varant und Nordmar – riesige Gebiete, die man erforschen durfte. Elend lange Laufwege waren die Folge und oftmals gab es einfach zu wenig zu tun, als dass die Größe der Welt Begeisterung ausgelöst hätte.
Informationsstand zu Risen:
Piranha Bytes verkleinert die Welt ganz bewusst wieder: Sie soll etwa die Dimensionen von **Gothic 2** annehmen. Außerdem soll auf eine deutlich spannendere Story geachtet werden.

KI von Monstern und NPCs:
Eine gute KI bringt viel Atmosphäre in ein Rollenspiel. Eine schlechte KI kann viel zerstören, wie oftmals in **Gothic 3**: Dörfer, die aufgrund eines Scavengers wie ausgestorben sind, da die gesamte Bevölkerung dem armen Tier hinterherjagt, sind weniger erstrebenswert.
Informationsstand zu Risen:
Aus unserer Erfahrung lässt sich sagen, dass die KI hier und da noch nicht richtig funktioniert und auch das Balancing nicht fertig ist. Piranha Bytes will außerdem den Monstern eine fest zugewiesene Stärke geben, sie skalieren also nicht mehr mit dem Helden mit wie in **Gothic 3**.

Questlog und Minimap:
In **Gothic 3** wusste man oftmals nicht recht, was man gerade alles zu tun hatte beziehungsweise wo man als Nächstes hinsollte. Auch das Questlog half hier nicht viel, da es nur die Unterhaltungen mitprotokollierte und man sich diese also in ihrer Gesamtheit noch einmal durchlesen musste.
Informationsstand zu Risen:
Zum Questlog lässt sich leider nichts sagen. In Sachen Karten soll es am Ende so sein, dass Sie Karten der Umgebung finden oder kaufen müssen. Vorher erkunden Sie die Welt sozusagen blind.

Bedienkomfort:
Wollte man zum Beispiel in **Gothic 3** den Helden heilen, musste man ihm eine gefühlte Ewigkeit zusehen, wie er ein Kraut nach dem anderen aß oder einen Heiltrank runterspülte. Funktionen, etwa bestimmte Gegenstände gruppieren, oder andere Komfort-Elemente gab es nicht.
Informationsstand zu Risen:
Abgesehen von einem Fokusnamen, der Ihnen zeigt, was für ein Gegenstand vor Ihnen liegt, soll **Risen** keine Hilfestellungssysteme bieten. Piranha Bytes bemüht sich aber, den Erwartungen der Spieler gerecht zu werden.

EVOLUTION DES HELDEN

Vom kleinen Mann zum Weltenretter: Wir zeigen Ihnen erstmals, wie Risens Held aussieht.



▶ **EXKLUSIV** | Wir dürfen Ihnen exklusiv zeigen, wie der neue Namenlose Held aussieht. Jünger als der **Gothic**-Recke, aber mindestens genauso wehrhaft.

▲ **ANFÄNGER** | Kurz nachdem der Held Schiffbruch erlitten hat, streift er zerlumpt und schlecht bewaffnet über die Insel. Großen Gegnern und Kämpfen sollten Sie dann aus dem Weg gehen.

◀ **ANGEKOMMEN** | Mit der Zeit finden Sie erste Waffen und lernen dringend nötige Talente, etwa Schwertkampf. Zwar bringen Sie es nicht zum Meister, solange Sie sich nicht einer Fraktion anschließen, aber zum Überleben reicht es allemal.

▼ **MEISTERHAFTER RAUFBOLD** | Schließen Sie sich einer der drei Parteien an, erhalten Sie Zugang zu den wichtigen Kampfskills und Rüstungen. Hier hat der Held zum Beispiel schon ein brauchbares Schwert mitsamt Schild.

als Angriff nutzen dürfen, um – wie wir vermuten – nervige Gegner einfach in harmlose kleine Viecher zu verwandeln, lassen Sie auch sich selbst in andere Gestalten mutieren. Hoge nennt ein praktisches Beispiel: Sie stoßen in einem Dungeon auf eine Sackgasse, nur ein kleines Loch in der Wand verrät, dass es dahinter vermutlich weitergeht. Mithilfe des Zauberspruchs verwandeln Sie sich also kurzerhand in ein kleines Tier, kriechen durch den Spalt und erkunden die Höhle dahinter weiter – **Gothic**-Veteranen kommt das vielleicht bekannt vor. Dadurch soll es spannender werden, die Spielwelt zu erkunden. Denn jede einzelne Klasse hat entsprechende Vor- und Nachteile bei ihren Streifzügen. An einer anderen Stelle kommen Sie an eine Schlucht, die Sie nicht überqueren können. Als Bandit oder Ordenskrieger ist Ihre Reise an diesem Punkt erst einmal beendet. Als Magier nutzen Sie einfach einen Levitationsspruch und schweben über den Abgrund hinweg.

Wem das alles zu doof ist, der darf sich auch eigene Zauber zusammenbasteln, vorausgesetzt Sie haben vorher den entsprechenden Lehrmeister getroffen, der Ihnen beibringt, wie es geht. Dann entwerfen Sie anhand verschiedener Vorlagen eigene Sprüche, die vielleicht besser Ihrer Spielweise entsprechen als die vorgegebenen. Ihre magischen Begabungen sind allerdings begrenzt. Die Sprüche haben eine Art Tankanzeige, die Ihnen verrät, wie lange ein Zauber hält. Nutzen Sie die Levitation, verbraucht das In-die-Höhe-Steigen mehr Energie als das bloße Herumschweben. Damit wollen die Entwickler verhindern, dass Sie mehrere hundert Meter hoch über die Insel fliegen. Die anderen Tricks sind ebenso beschränkt.

Lehrmeister sind – wie angedeutet – in **Risen** das A und O für einen starken Heldencharakter. Während Sie in anderen Rollenspielen von Anfang an sehen, wohin sich Ihr Schützling entwickeln kann, da der Charakterbildschirm Ihnen Talente vorgibt, die Sie steigern, müssen Sie sich in **Risen** alles erarbeiten. Haben Sie genug Erfahrungspunkte gesammelt, um in eine höhere Stufe aufzusteigen, nimmt Ihre Lebensenergie zu und Sie erhalten Lernpunkte. Diese wiederum investieren Sie bei Lehrmeistern in Fertigkeiten. Egal ob Sie Stabkampf lernen oder verbessern oder sich künftig selbst Schwerter schmieden möchten, Sie müssen immer jemanden aufsuchen, der Ihnen beibringt, wie es geht. Dabei ist allerdings die Wahl der Fraktion wichtig. Denn meisterhafte Dozenten, etwa für Stabkampf, finden Sie ausschließlich bei der Inquisition und diese sprechen nur mit Ihnen, wenn Sie sich den Besatzern angeschlossen haben. Gleiches gilt für alle fraktionstypischen Lehrer der Banditen und Magier. Die Fraktionsangehörigkeit stellt aber die einzige Beschränkung für erlernbare Talente dar. Ansonsten sind Sie völlig frei, ob Sie Schwertkampf, Stabkampf, Magie oder Pfeil und Bogen ausprobieren möchten und welche handwerklichen Begabungen Sie sich beibringen lassen.

Piranha Bytes lässt Sie überhaupt gerne von der Leine und zwingt Sie nur selten, dies oder jenes zu tun. Bis Sie sich für eine der drei Parteien entscheiden müssen, vergeht viel Spielzeit. Neben den genannten Auswirkungen auf die Charakterentwicklung haben die Fraktionen aber natürlich auch Folgen für den Fortgang der Geschichte. Zwar können Sie zum Beispiel als Ordenskrieger in das Lager der Banditen mar-

Bitte lesen Sie weiter auf Seite 28 >

GUTE UND SCHLECHTE EINFLÜSSE DER KONKURRENZ

Wir haben uns die Konkurrenten von Risen genauer angeschaut und zeigen Ihnen, welche Tugenden Piranha Bytes als Vorbild nehmen sollte und welche nicht.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION



GRAFIK UND MEHR | **Oblivion** beeindruckte mit exzellenter Grafik und der wunderbar erzählten Geschichte. Auch die spielerischen Möglichkeiten waren erstklassig: Sie verbesserten Ihre Fähigkeiten nur, indem Sie sie regelmäßig nutzten; verschmähte Talente verkümmerten. **Risen** löst die Charakterentwicklung leider nicht ganz so intuitiv. Nicht erstrebenswerter Nachteil von **Oblivion**: Die deutsche Version hatte mit vielen Fehlern zu kämpfen.

TWO WORLDS



FREIHEIT | **Two Worlds** glänzte ohne Frage auf technischer Seite. Aber auch spielerisch konnte Reality Pump Studios' Rollenspiel-Erstling interessante Aspekte bieten. Allen voran der Verzicht auf die typische Klasseneinteilung, die stattdessen über die beim Stufenanstieg gesteigerten Talente bestimmt wurden. **Risen** versucht Ähnliches, lässt Ihnen lange Zeit, Begabungen auszuprobieren. Erst durch die Wahl der Fraktion entscheiden Sie sich sozusagen für eine Klasse.

FALLOUT 3



FESSELND | Obwohl der maximal erreichbare Level für Ihren Helden in **Fallout 3** zu niedrig ausfiel, war und ist Bethesdas Rollenspiel grandios: Außer dass Sie bei Stufenanstiegen Ihre Charakterwerte verbesserten, bekamen Sie auch Bonusfähigkeiten – ein enormes Suchtpotenzial. Für **Risen** scheint nichts dergleichen geplant.

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG



TEAMPLAY | Radon Labs traute sich bei **Drakensang** daran, ein klassisches Rollenspiel auf den Markt zu bringen, mit Helden-Party und pausierbaren Kämpfen, ganz anders als die damals aktuellen Konkurrenten. In **Risen** scheint der Held die meiste Zeit alleine unterwegs zu sein – Begleiter würden sicher Abwechslung bringen.

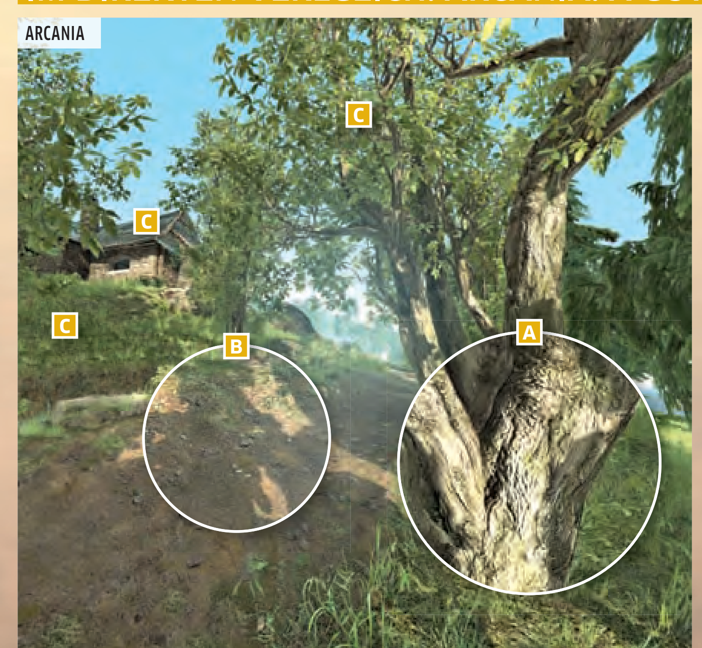
THE WITCHER



KEIN ZURÜCK | **The Witcher** forderte gerne harte Entscheidungen von Ihnen, und dass Sie die Konsequenzen tragen – teilweise erst viele Spielstunden später. Piranha Bytes möchte Ihnen auch Entscheidungen abverlangen (siehe Interview Seite 30), aber mit direkten Folgen. Ob es sich die Essener da nicht zu leicht machen?

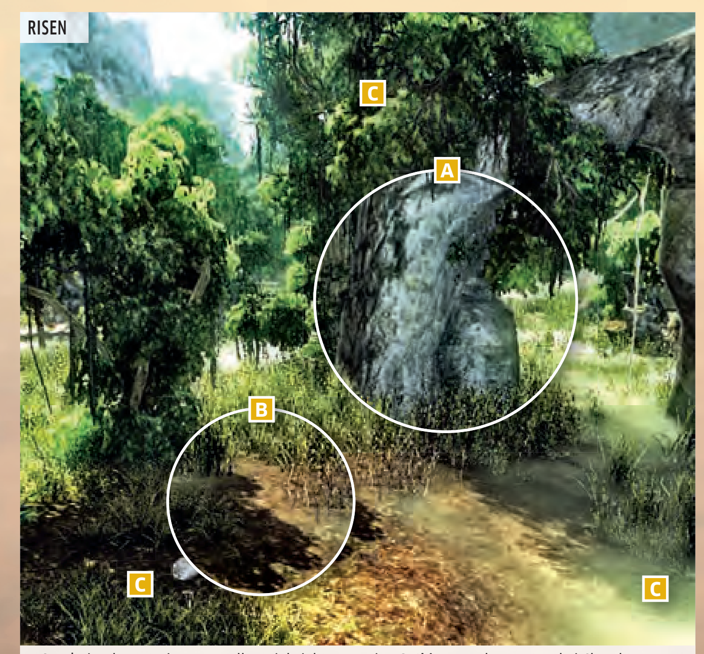
IM DIREKTEN VERLGEICH: ARCANIA: A GOTHIC TALE VS. RISEN

ARCANIA



ARCANIA: A GOTHIC TALE | Spellbounds offizielles viertes **Gothic**-Spiel wird inzwischen als das **Crysis** des Rollenspiel-Genres gehandelt, da es neue grafische Maßstäbe setzen könnte. Am beeindruckendsten sind die messerscharfen Texturen dank der sogenannten „Detail Normal Maps" (A), die schönen Licht- und Schatteneffekte (B) sowie die detaillierte Darstellung der Welt (C). Das alles macht **Arcania** zum optischen Leckerbissen. Nachteil an alldem sind die vermutlich recht hohen Hardware-Anforderungen.

RISEN



RISEN | Piranha Bytes' neuem Rollenspiel sieht man seine **Gothic**-Wurzeln an, etwa bei Charakteren oder Bewegungsabläufen. In Sachen Texturschärfe (A) kann es nicht mit **Arcania** mithalten. Dafür sind Licht und Schatten (B) – trotz des noch übertriebenen HDR-Effekts – durchaus ansehnlich und auch die Detailfülle der Welt (C) kann sich sehen lassen. Dass **Risen** gegenüber **Arcania** vermutlich den Kürzeren zieht, hat auch Vorteile: Die Hardware-Anforderungen sollen sich etwa auf **Gothic 3**-Niveau bewegen.

DIE HAFENSTADT IM DETAIL

Neben der Vulkanfestung ist die Hafenstadt wohl die wichtigste Anlaufstelle in Risen, dort ist die Bevölkerung eingeschlossen. Wir stellen Ihnen ein paar wichtige Charaktere vor und zeigen Ihnen, wie eine Quest funktioniert.

BELSCHWUR | Ein mächtiger Magier, der sich um die Bevölkerung kümmert. Er schickt Sie los, auf dass Sie den Armen Heiltränke bringen, damit diese die harten Tage überstehen.

HAUPTTOR | Der Eingang zur Stadt ist schwer bewacht, niemand darf hier rein oder raus. Wenn Sie doch ins Innere gelangen wollen, müssen Sie den Hintereingang finden.

CARLOS | Der neu eingesetzte Statthalter ist bei der Bevölkerung nicht beliebt. Den aufkommenden Widerstand unterdrückt er mit dem Gold der Inquisition, indem er dafür sorgt, dass jeder Bürger eine warme Mahlzeit bekommt.

SONJA | Was wäre eine Hafenstadt ohne Bordell? Sonja kümmert sich um Dirnen wie Gäste gleichermaßen – kein Wunsch bleibt unerfüllt.

ZUM LACHENDEN GYRGER | Im Gasthaus können Sie sich Geschichten der Seeleute anhören, aber auch mit Abenteurern handeln, die Artefakte verschachern.



SALTY | Der Fischverkäufer hat wenig Erfolg mit seinem Geschäft. Finden Sie einen Käufer für seinen Stand, verteilt er weitere Aufgaben an Sie.

ERFOLG | Nachdem Sie den Schlüssel erlangt haben, steht der Erfüllung der Quest nichts mehr im Weg, Sie können mit dem Gefangenen sprechen.

HINTERTÜRCHEN | Der Hintereingang zur Hafenstadt wird nur von einer Wache beobachtet. Die können Sie bestechen oder umhauen, und schon sind Sie drin.

ERTAPPT | Erwischt Dick Sie beim Klauen, greift er Sie wütend an.

KÄMPFEN | Sie greifen Dick an. Die Chancen, den schwer bewaffneten und kampferprobten Kerl zu besiegen, stehen schlecht. Schaffen Sie es dennoch, gelangen Sie an den Zellenschlüssel.

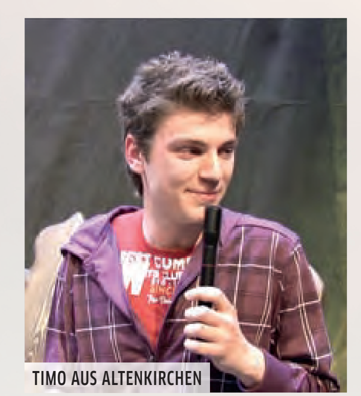
DIEBSTAHL | Im Gespräch können Sie – den Skill vorausgesetzt – versuchen, den Zellenschlüssel zu stehlen. Ein gefährliches Unterfangen, aber mit Glück gelingt es.

SEX | Dick wünscht sich eine Frau, das erfahren Sie im Gespräch. Besorgen Sie ihm eine Dirne aus dem Bordell, händigt er Ihnen zum Dank den Schlüssel aus.

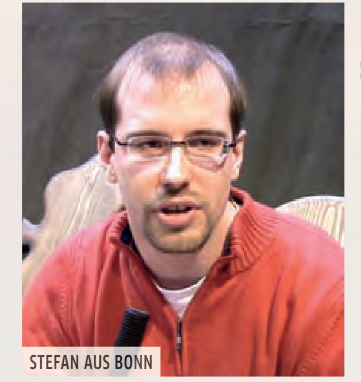
DICK | Mitglied der Stadtwache, aber mit dem langweiligsten Job der Welt: Er hat einen einzigen Gefangenen zu bewachen. An einem Punkt des Spiels müssen Sie mit Letzterem sprechen. Es stehen verschiedene Optionen offen, um an den Zellenschlüssel heranzukommen.

RISEN AUF DER RPC – DAS HALTEN DIE SPIELER VON RISEN

Auf der Roleplay Convention 2009 in Köln war Risen erstmals öffentlich spielbar. Wir schnappten uns ein paar Spieler und hakten nach, was sie vom Spiel halten.


TIMO AUS ALTENKIRCHEN

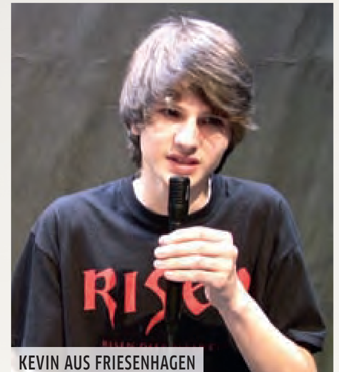
»Ich hab gehofft, dass **Risen** das bessere **Gothic 3** wird, und ich denke, das wird es tatsächlich. Meine Erwartungen sind erfüllt.«


STEFAN AUS BONN

»Ich finde gut, dass die Spielwelt auf einen reagiert, sich Handlungen merkt und jede Entscheidung direkte Folgen hat.«


DOMINIK AUS KÖLN

»Ich hatte mir ehrlich mehr von **Risen** erhofft. Es ist definitiv keine Neuerfindung des Genres.«


KEVIN AUS FRIESENHAGEN

»Im Vergleich zu **Gothic 3** ist **Risen** schon jetzt eine deutliche Steigerung, es ist weiter fortgeschritten als **Gothic 3** zur Veröffentlichung.«

schieren – und umgekehrt –, um die Charaktere dort anzusprechen, sonderlich freundlich gesinnte Gesellen sollten Sie dann aber nicht erwarten. Dadurch bleiben Ihnen manche Quests verwehrt, dafür stehen andere offen. Bei den Aufträgen, die Ihnen angeboten werden, versucht Piranha Bytes Ihnen wie so oft alle Wege offen zu halten. Nicht immer ist deshalb der direkteste oder am einfachsten erscheinende Weg auch der beste. Manchmal können Sie zum Beispiel einen unausweichlich scheinenden Kampf umgehen und ermöglichen sich dadurch plötzlich ganz andere Lösungswege, als hätten Sie einfach Ihr Schwert sprechen lassen (siehe Beispielquest „Dick" auf der vorherigen Seite).

Auch das Kampfsystem, das Piranha Bytes in den vergangenen Wochen immer wieder überarbeitet hat, zeigt man uns. In Risen geht es weg vom vermeintlich wahllosen Geklicke, das in Gothic 3 zum Erfolg führte. Diesmal kommt es auf Timing und Kombos an. Die linke Maustaste startet einen Angriff, mit der rechten parieren Sie Attacken. So weit, so einfach. Möchten Sie aber starke Offensiven schlagen, gilt es, die linke Maustaste zum richtigen Zeitpunkt wieder zu betätigen. Dabei hat die Dauer, die Sie den Knopf gedrückt halten, Auswirkung auf die Stärke Ihres Streichs. Die Richtungstasten WASD auf der Tastatur dienen dazu, verschiedene Schlagarten auszuführen. Je mehr solcher Angriffe Sie hintereinander landen, desto stärker wird die Gesamtattacke, denn Risen fasst dies in Kombos zusammen. Mit der Erfahrung Ihres Helden steigt auch die nötige Zahl von erfolgreichen Angriffen. In der Praxis sieht das dann in etwa so aus: Der Held hat einen Kampfstab in der Hand. Schlagen Sie einmal zu, schwingt der Held seinen Knüppel gen Haupt des Gegners. Schaffen Sie dagegen mehrere Attacken hintereinander, schleudert der Held seinen Stab aus allen Richtungen auf seinen Widersacher, wirbelt das Holz am Ende über seinen Kopf und versetzt seinem wehrlosen Gegenüber den letzten Streich. Das sieht nicht nur imposanter aus, es hat auch deutlich größere Wirkung. Solche kritischen Treffer sind jedoch nur möglich, wenn Sie vorher einige Kombos erfolgreich gelandet haben. Liebe zum Detail beweisen die Entwickler dabei auch. Je mehr Kampferfahrung Ihr Held beziehungsweise Ihre Gegner aufweisen, desto selbstsicherer wirkt die Kampfhaltung. So sehen Sie schon von Weitem, mit welchem Kämpfer Sie sich anlegen können und welchen Sie besser umgehen.


ÜBERRASCHUNG | Auf solche fiesen Wasserschlangen sollten Sie immer gefasst sein, wenn Sie sich an einem Teich aufhalten.



LEBENDIG | Die verschiedenen Monster der Spielwelt haben es auch aufeinander abgesehen.



GESCHÄFTIGES TREIBEN | Jeder NPC geht seinem Tagwerk nach, das macht die Welt glaubwürdig.

GLAUBWÜRDIGE SPIELWELT

Piranha Bytes möchte dem Vorurteil entgegenwirken, die Entwickler seien frauenfeindlich. Das hat auch spielerischen Nutzen:

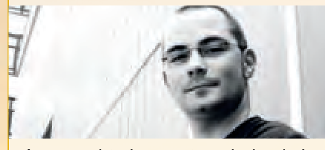
In den **Gothic**-Spielen wurden Frauenfiguren meist aus Zeitgründen nicht in die Spielwelt integriert, zu aufwendig wären die Animationen und Modelle gewesen. In **Risen** spielt die holde Weiblichkeit von Anfang an eine große Rolle, dient etwa als Tutorialcharakter oder verteilt spezielle Quests. Sie treibt die Geschichte voran, Sie dürfen Freundschaften knüpfen und so weiter. So rückt die Spielwelt näher an die Realität.



Das Problemkind Balancing, das in **Gothic 3** für einigen Frust sorgte, steht noch auf der Agenda der Entwickler. Die Monster, die wir in der Anspielzeit trafen, waren für die Hans-Wurst-Version des Namenlosen Helden zwar knifflig zu besiegen, aber dennoch nicht als ein unlösbares Problem einzustufen. Auch Wildschweine trafen wir – Sie erinnern sich? Das waren die unscheinbaren und doch unbesiegbaren Biester, die jeden **Gothic 3**-Abenteurer zurück ins Hauptmenü schleuderten. Und obwohl wir uns zuerst nur vorsichtig näherten, waren die aggressiven Schweine in **Risen** keine große Gefahr. Die gute Laune trübten aber schnell KI-Bugs oder die fehlende Abstimmung von Gegner und Held. So traten wir einmal gegen einen Ordenskrieger an. Er mit Kampfstab bewaffnet, wir unser Schwert fest umklammert. Und trotz mehrerer gelandeter Treffer nahm die Energieanzeige des Fieslings nicht ab. Im Gegenteil, er schlug unseren Schützling einfach nieder. An solchen Stellen merkt man **Risen** an, dass es noch weit von der Vollständigkeit entfernt ist. Aber Piranha Bytes weiß, was zu tun ist. Das Rollenspiel sieht in Bewegung jedenfalls schon ganz gut aus, auch wenn es oftmals stark an **Gothic 3** erinnert. All die aufgefallenen Probleme, wie Clipping-Fehler, KI-Aussetzer oder das fehlende Balancing waren, zumindest in den gespielten Arealen, nur Kleinigkeiten. Björn Pankratz, Projektleiter von **Risen**, stellt in Aussicht, dass das Spiel inzwischen so weit fortgeschritten ist, dass man es komplett durchspielen kann. Zwar fehlen noch einige Dinge, etwa die Sprachaufnahmen, und Piranha Bytes möchte hier und da an der Grafik schrauben, doch die Entwickler sind nahe dran, **Risen** den finalen Schliff zu geben. Ein Veröffentlichungsdatum nennen sie nach wie vor nicht. Dennoch stimmt das alles zuversichtlich, dass uns die **Gothic**-Väter noch im Jahr 2009 auf ein neues Abenteuer einladen. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Risen macht einen guten Eindruck, jedoch haben wir bisher nicht viel von der Insel gesehen. Das, was Piranha Bytes ankündigt, klingt zwar oftmals sehr nach **Gothic**, das muss aber nicht schlecht sein. Jedoch sollten die Jungs unbedingt noch an der Performance und dem Balancing arbeiten.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Piranha Bytes**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **2009**



IDYLLISCH | Sonnenschein, Palmen und Meer – die postkartentaugliche Optik der Hafenstadt trügt.



KONTRAST | In der Nacht wirkt die Metropole am Meer deutlich bedrohlicher als am Tag.

»Etwas ganz Neues anzufangen war eine große Herausforderung.«

Interview mit
Björn Pankratz und Michael Hoge

PIRANHA BYTES

Sie sind dank Gothic berühmt und berüchtigt. Wir stellen Ihnen den Entwickler kurz vor:

- **Die Anfänge:** Im Zuge der Entwicklung von **Gothic** wurde am 12. Oktober 1997 unter anderem von Michael Hoge die Piranha Bytes Software GmbH gegründet. 1999 wurde sie Tochterfirma der Phenomedia AG. Nach der Insolvenz der Mutterfirma kaufte das Management von Piranha Bytes die Rechte an den Spielen und gründete die Pluto 13 GmbH, die bis heute besteht.
- **Erfolge:** Bekannt wurden die Essener Entwickler mit der **Gothic**-Reihe, deren erster Teil am 15. März 2001 erschien. **Gothic 2** folgte am 29. November 2002. Der dritte und letzte Teil, **Gothic 3**, erschien am 13. Oktober 2006, kratzte aber erheblich am Ruf von Piranha Bytes. Unfertig und unausgewogen kam der Titel in den Handel, es folgte ein Streit mit Publisher Jowood. An dessen Ende verlor Piranha Bytes die Namensrechte an der **Gothic**-Reihe.
- **Die Zukunft: Risen** soll das erste Spiel einer neuen Reihe werden, die Piranha Bytes zusammen mit Deep Silver auf die Beine stellen möchte.

PC Games: Die Geschichte von **Risen** und die der **Gothic**-Reihe hängen nicht zusammen, richtig?
Pankratz: „**Risen** ist eine eigene Welt mit eigenem Setting. Wir halten aber am Geist der **Gothic**-Spiele fest. In Sachen Game-Design wird sich **Risen** wie ein typisches Piranha-Bytes-Spiel anfühlen."
PC Games: Dennoch haltet ihr am Namenlosen Helden fest?
Pankratz: „Ja, das ist so eine Sache, die auch mit unserem Image zusammenhängt und mit der Art von Spiel, das wir machen. Wir möchten, dass sich der Spieler gut mit dem Helden identifizieren kann. Das geht unserem Empfinden nach am besten, wenn er ohne vorgefertigten Namen oder Geschichte daherkommt."
PC Games: Aber ihr habt kein Problem, ihm ein Gesicht aufzudrücken?
Pankratz: „Auf ein vorgegebenes Gesicht können wir nicht verzichten. Es gibt Spiele, in denen die Spielerfigur nicht spricht, das ist bei uns nicht der Fall. Jeden Satz, den man im Dialog anklickt, spricht der Charakter auch. Er reagiert trocken, er hat Humor und natürlich erkennt man das alles auch an der Mimik. Das trägt die Geschichte mit."
PC Games: Wie schwer fiel es euch denn eigentlich, etwas völlig Neues zu beginnen, nachdem ihr die Namensrechte an **Gothic** verloren hattet?
Pankratz: „Etwas ganz Neues anzufangen war für uns klar eine große Herausforderung. Wir wollten uns von vielen Altlasten lösen, zum Beispiel was die Geschichte angeht. Bei **Gothic** sind die Spiele mit der Zeit ja immer größer geworden, aber nicht automatisch mitreißender. Am Anfang war es nur eine Gefängniswelt, dann war es die Gefängniswelt plus das Stück Insel Khorinis inklusive der Hafenstadt. **Gothic 3** wurde noch größer, nämlich das komplette Festland mit sämtlichen Topologien und Wetterzonen. Da hatten wir die Eiswelt und Wüste und so weiter. Was soll da noch kommen außer größer, breiter, höher? Für **Risen** war deshalb die Herausforderung, eine spannende Geschichte zu erzählen. Das stand für uns diesmal im Vordergrund."
PC Games: Gab es denn dann Konkurrenzspiele, die ihr als Inspiration für **Risen** herangezogen habt?
Hoge: „Ja, klar. Die gab es auf jeden Fall."
PC Games: Zum Beispiel?
Pankratz: „Wir in der Game-Design- und Story-Abteilung sind allesamt leidenschaftliche Rollen- und Computerspieler. Natürlich ist es so, dass andere Spiele unsere Welt und unser Spiel beeinflussen. Wir haben uns in der Vergangenheit alle Spiele, die so im Fantasy-Rollenspielbereich herausgekommen sind, angeschaut – ob es **The Witcher** war oder **Oblivion** oder auch **Fallout 3**,


PANKRATZ: „Wir wollen in **Risen** wieder eine fesselnde Geschichte erzählen. Das ist eine Herausforderung."


HOGE: „Aus Zeitgründen mussten wir leider von Anfang an auf Schwimmen und Tauchen verzichten."


HOGE: „Es gibt ein paar Konkurrenzspiele, die wir als Inspiration heranziehen."


PANKRATZ: „Risen ist eine eigene Welt mit eigenem Setting. Wir halten aber am Gothic-Geist fest."

übrigens ein ganz großartiger Titel –, von denen man natürlich eine ganze Menge Inspiration mitnehmen kann. Trotzdem sind wir sehr erpicht darauf, auch unsere Community zu bedienen. Deshalb haben wir oft berücksichtigt, was so an Feedback gekommen ist."

Hoge: „Genau. Ich zum Beispiel sitze zurzeit ab und zu mal vor **Oblivion**, um die Bildungslücke zu schließen, es nicht gespielt zu haben. Auch **Fallout 3** ist ein super Spiel, finde ich. **The Witcher** dagegen – ich weiß, es gibt viele Leute, die das erstklassig finden – fand ich nicht so gut. Aber ja, Inspirationen gibt es, wobei wir uns nicht zu offensichtlich bedienen wollen."

PC Games: Ihr habt beide **The Witcher** angesprochen: Auch in **Risen** wird es Momente geben, in denen sich der Spieler für den einen oder anderen Weg entscheiden muss. Bekommt er dann die Folgen direkt zu spüren oder wie bei **The Witcher** teilweise erst Stunden später?

Pankratz: „Ein wesentlicher Faktor bei der Geschichte von **Risen** ist, dass wir uns bemüht haben, dem Spieler die Abläufe so transparent wie möglich zu erzählen und uns auch darum zu kümmern, dass das Feedback viel, viel früher kommt. Das heißt, du wirst dann tatsächlich in der Dialogoption schon stehen haben ‚für den Don', also für die Banditen, oder ‚für die Ordenskrieger', für die Inquisition. So weißt du ganz genau: ‚Okay, wenn ich hier jetzt draufdrücke, hat das diese und jene Konsequenzen.' Die werden dir auch erklärt. Wir wollen den Spieler nicht an den Punkt bringen, an dem er denkt: ‚Oh, ich hab mich an der Stelle falsch entschieden. Das müsste an Spielstand 73 gewesen sein … mein Gott, wo muss ich denn jetzt wieder anfangen?' Wir halten das lieber transparent."

PC Games: Macht ihr es dem Spieler dadurch nicht zu einfach? Statt selbst zu überlegen, welche Antwort welche Reaktion hervorrufen könnte, klickt er einfach auf die Dialogzeile, die zu seiner Fraktion passt …

Pankratz: „Es gibt ganz wenige Stellen, an denen man sich tatsächlich entscheiden kann, die sind markiert. Ansonsten kann jeder so spielen, wie er möchte, und man kann auch versuchen, das System auszuhebeln, indem man sagt: ‚Okay, ich mach jetzt mal ein bisschen was für die Fraktion und ein bisschen was für eine andere und mal schauen, was passiert.' Aber irgendwann gibt es ein Übergewicht an Missionen und an Charakteren – bezogen auf eine Fraktion –, die auf deiner Seite sind."

PC Games: Bietet **Risen** dann auch verschiedene Enden? Oder gibt es eines für alle Fraktionen?

Pankratz: „Wir haben ein Ende, das plausibel ist und das auch für die eine oder andere Fraktion Elemente enthalten wird."

PC Games: Hat sich denn während der Entwicklung irgendein Spielelement ergeben, das ihr rausgeworfen habt, weil es keinen Spaß machte?

Hoge: „Also was von Anfang an rausgefallen ist, weil uns klar war, dass wir dazu nicht die nötige Zeit haben würden, war Schwimmen und Tauchen. Aber ein anderes Beispiel: Wir haben ja diverse Fallen im Spiel. Da haben wir zum Beispiel Projektile gestrichen, die aus irgendeinem Hinterhalt nach dir geschossen werden. Das war einfach blöd und hat tatsächlich keinen Spaß gemacht. Du ranntest irgendwo entlang und irgendwas schoss nach dir, das hörte sich anfangs wie eine gute Idee an, war aber keine. (lacht) Deshalb haben wir es wieder rausgeschmissen. Aber es gibt noch diverse andere Fallen, die sind alle dringeblieben und die sind auch ganz cool geworden."

PC Games: Das heißt, wenn ich durch den Wald sprinte, kann es jederzeit passieren, dass ich aufgrund einer Falle hopsgehe?

Hoge: „Nein, im Wald nicht. Das wäre fies. Das bezieht sich in erster Linie auf Dungeons."

PC Games: Hast du ein Beispiel für eine Falle, die Spaß macht? Ein großer Felsbrocken, der mich überrollt, wäre nicht gerade eine lustige Alternative zu Projektilen …

Hoge: „Ach so, nein. (lacht) Eine Falle, die Spaß macht, ist eine Falle, die fair ist. Eine, die ich erkennen kann. Eine, die ich umgehen oder die ich irgendwie deaktivieren kann. Nicht nach dem Motto: Du latschst irgendwohin und dann passiert etwas und du bist tot. Im Gegenteil: Du siehst ganz genau, da vorne ist was auf dem Boden oder an der Decke, und weil du den Level richtig beobachtet hast, gelingt es dir, die Falle zu umgehen. Oder du fängst an, den geheimen Schalter zu suchen, der die Falle deaktiviert, den du vorher gar nicht beachtet hättest."

PC Games: Zu guter Letzt natürlich die wichtigste Frage: Wie weit seid ihr denn mit der Entwicklung vorangeschritten?

Pankratz: „Das Stadium, in dem sich die Entwicklung im Moment befindet? Es fehlt natürlich noch einiges, aber man kann das Spiel immerhin schon komplett durchspielen. Grafisch werden wir einige Sachen ändern und es fehlen noch Sprachaufnahmen und so weiter. Aber wir sind schon sehr nah dran, den finalen Schliff zu machen."

»Was hätte bei Gothic noch kommen sollen außer größer, breiter, höher?«

▲ **PAPA DOC** | Ein ernster Charakter, der Vooju-Magie beherrscht. Er wurde von seiner Geliebten verraten und mit einem Fluch belegt.

▶ **JANE STARLING** | Jane ist eine clevere, schöne und überaus agile Spionin mit einer romantischen Schwäche für den Piratenanführer Flint.

▶ **BLUE BELLY** | Der gemütliche Schiffskoch schwärmt heimlich für Jane und schämt sich für seinen echten Namen: Ham Rackham.

COOLES TRIO | Papa Doc, Jane und Blue Belly sind die drei spielbaren Helden in **Ghost Pirates**, zwischen denen man jederzeit wechseln darf. Sie werden zu Spielbeginn in Geister verwandelt.

Ghost Pirates of Vooju Island

Von: Felix Schütz

Untote Piraten. In der Karibik. Kommt Ihnen bekannt vor? Soll es auch!

Schluss damit! Ganz gleich, wie sehr die Fans jammern, wie oft wir es schreiben oder wie inbrünstig Sie zum grausamen Spiele-Gott beten – Monkey Island kommt nicht zurück! Jedenfalls nicht, solange Lucas Arts die Rechte an der wohl kostbarsten Adventure-Marke behält, anstatt sie einem ambitionierten Team zu überlassen. Einem wie Autumn Moon. Die machen nämlich aus der Not eine Tugend – und entwickeln stattdessen ein Spiel, das bewusst in Guybrushs Fußspuren wandelt.

Wiedererkennungswert in allen Ehren – Ghost Pirates of Vooju Island ist *kein* billiger Monkey Island-Abklatsch. Das sagt Bill Tiller, der kreative Kopf hinter dem Projekt. Er ist ein ehemaliger Lucas-Arts-Mitarbeiter und drückte The Curse of Monkey Island bereits als Grafiker seinen kreativen Stempel auf. Sein letztes eigenständiges Projekt A Vampyre Story versprach Geniales, brachte es aber nur auf den Spielspaßlevel „gut". Das lag an Fehlern im Rätseldesign und technischen Kinderkrankheiten – Mängel, die Ghost Pirates vermeiden will.

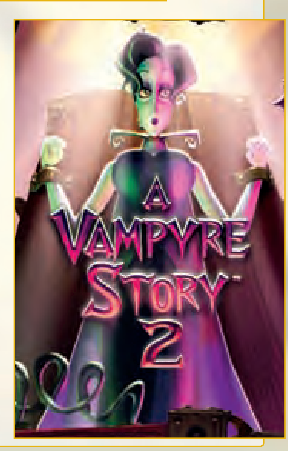
Tief in der Karibik – die Insel ... nun, so begann das erste Monkey Island. Ghost Pirates beginnt anders, denn Bill Tiller hat sich für das Spiel eine eigene Welt ausgedacht. Sie ist bewusst an die Karibik angelehnt, unterliegt aber eigenen Gesetzen. Zum Beispiel gibt es in dem Adventure keine Voodoo-Magie. Stattdessen ersann der kreative Bill das sogenannte Vooju – eine ganz ähnliche Religion, die aber Besonderheiten und eigene Regeln aufweist, die das Rätseldesign stark beeinflussen.

Drei Helden wird man in Ghost Pirates kontrollieren. Die Handlung – wir wollen nicht zu viel verraten – beginnt damit, dass ein böser Pirat die Macht an sich rei-


Vertrauter Anblick

Dieser Zombie-Pirat mit dem treffenden Namen „Grimjaw" erinnert verdächtig an einen gewissen LeChuck. Seine Rolle im Spiel hat Autumn Moon aber noch nicht verraten.

A VAMPYRE STORY 2: A BAT'S TALE



Mit A Vampyre Story hat Autumn Moon ein gutes Erstlingswerk gemacht. Der zweite Teil befindet sich bereits in der Entwicklung.

Das Point&Click-Adventure mit dem Untertitel A Bat's Tale knüpft an das umstrittene offene Ende des Vorgängers an. Wieder spielen die unglückliche Vampirin Mona und ihr geschwätziger Fledermaus-Kumpel Froderick die Hauptrollen. Auf ihrer Reise nach Paris gerät Mona diesmal in die Fänge des unheimlichen Wissenschaftlers Dr. Riga Mortus und Froderick muss sie befreien. 15 Stunden straffe Spielzeit und zahlreiche Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger versprechen die Entwickler. Das Spiel soll frühestens sechs Monate nach Ghost Pirates erscheinen.

INTERVIEW MIT **BILL TILLER**

„Wir machen hier keine Monkey-Island-Kopie!“

PC Games: Geisterpiraten in der Karibik – das kommt uns sehr bekannt vor. Machst du etwa ein neues **Monkey Island**?

Tiller: „Oh nein, sollte überhaupt irgendwer ein neues **Monkey Island** entwickeln, dann wäre das Lucas Arts. [...] Also Daumen drücken! Außerdem denke ich wirklich, dass Ron Gilbert das nächste **Monkey Island** machen sollte. Er hat mir seine Ideen für eine Fortsetzung erzählt und ich fand sie wahnsinnig komisch! [...]

Ghost Pirates ist für mich eine Herzensangelegenheit, denn ich liebe Piraten, seit ich damals mit sieben Jahren in dem **Pirates of the Caribbean**-Fahrgeschäft (**POTC**) in Disney World gefahren bin. [...] Ich will aber klarstellen, dass wir hier keine einfache **Monkey Island**-Kopie machen, denn ich habe da einen ganz anderen Ansatz als Ron Gilbert, Dave Grossman [...] und Tim Schafer.“


Bill Tiller ist Gründer von Autumn Moon Entertainment. Leider konnte er uns kein Foto zur Verfügung stellen.

PC Games: Also kein Guybrush oder LeChuck?

Tiller: „Nein. Außerdem sind diese wirren Copyright-Gesetze ein echtes Ärgernis. Der Typ, der die Rechte an Guybrush besitzt, ist stinkreich – ich meine, der hat mehr Kohle als Gott! [...]“

PC Games: Ähh ... alles klar ... Worauf bist du denn bei **Ghost Pirates** besonders stolz?

Tiller: „Dass wir es geschafft haben, die nötigen Fortschritte zu machen. Diese Produktion läuft viel reibungsloser als die unseres letzten Spiels! [...] Und ich mag unsere Charaktere, wie sie miteinander umgehen, ihr Aussehen, ihre Persönlichkeit. Wenn wir das durchziehen, werde ich stolz darauf sein, dass wir ein von **Monkey Island** und **POTC** inspiriertes Spiel gemacht haben, das sich trotzdem eigenständig anfühlt [...]. Am meisten stolz bin ich aber auf mein superschlaues, tüchtiges und gut aussehendes Team – abgesehen von Zeno, der aus irgendeinem Grund einen Irokesenschnitt trägt. Viel Glück dabei, ein Date zu kriegen, bis die Haare nachgewachsen sind, mein Großer!“

PC Games: **A Vampyre Story** hat international nur relativ gemischte Kritiken geerntet.

Tiller: „Nun, man lernt ja aus seinen Fehlern - und wir haben genügend davon gemacht, sodass ich viel daraus mitgenommen habe. Und ich habe eine Menge über mich und meine Grenzen gelernt. [...] Die drei größten Fehler, die wir bei **AVS** gemacht haben, waren, viel zu viele Dialogzeilen und Hotspots einzubauen, nicht genügend Programmierer frühzeitig an Bord zu haben und nicht im Tonstudio gewesen zu sein, als wir Mona aufgenommen haben.“

PC Games: Was, wenn du die Chance hättest, mit dem alten Team (Gilbert, Schafer & Co.) an einem neuen **Monkey Island** zu arbeiten?

Tiller: „Das wäre fantastisch! Aber wenn die Jungs nur noch **Monkey Island**-Spiele machen würden, hätten wir ja nie die Chance, **Death Spank**, **Sam & Max**, **Brütal Legend** [...] zu spielen. Außerdem hab ich nun ja die Gelegenheit, mein eigenes Piratenspiel zu machen, das ist echt aufregend. Ich hoffe, es wird den Leuten gefallen.“

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch. Ach, und Bill – du kämpfst wie ein dummer Bauer.

Tiller: „Das kommt mir sehr bekannt vor. Aber mir fällt echt nicht ein, was es war, sorry.“

ßen will. Dazu versucht er, Captain Flint, den noblen Anführer der Piraten, mithilfe einer verschlagenen Schamanin zu überlisten. Deren ahnungsloser Lebensgefährte ist jedoch der Vooju-Zauberer Papa Doc – einer der drei Protagonisten. Er gerät in die Schusslinie dieser Story-Mixtur aus Räuberei, Magie und Verrat. Die beiden weiteren Hauptfiguren des Spiels: Jane, eine junge Piraten-Spionin, sowie Blue Belly, ein dickleibiger und gutmütiger Schiffskoch. Ohne zu sehr ins Detail zu gehen: Das ebenso dramatische wie witzige Intro von **Ghost Pirates** erklärt, was den Helden zustößt, und damit auch den eigentlichen Clou des Spiels: Papa Doc, Jane und Blue Belly werden mit einem Vooju-Fluch belegt – und fristen fortan ihr Dasein als untote, einander verbundene Geister.

In Geistergestalt unterliegt das Trio besonderen Vooju-Gesetzen. Solchen, die kreative Puzzles erlauben und das Spiel damit deutlich aus der Adventure-Masse herausheben könnten. Bill Tiller erklärt uns die Regeln: Beispielsweise kann ein Geist zumindest anfangs keine massiven Objekte bewegen oder tragen. Verrückt: Ein Adventure, in dem man keine Items tragen kann! Außerdem kann man als Geist nicht einfach mit Personen reden, es sei denn durch bestimmte Medien oder spirituelle Kanäle. Und natürlich können die Untoten durch Wände gehen, sind aber trotzdem von der Schwerkraft abhängig. Auf der Haben-Seite verbuchen die drei Geister die Möglichkeit, dank ihrem gemeinsamen Fluch auch über große Distanzen miteinander zu sprechen. Eine weitere Besonderheit: Alle drei Helden darf man jederzeit steuern und wechseln. Das weckt wohlige Erinnerungen an **Day of the Tentacle**.

Wie sieht also ein typisches Rätsel in **Ghost Pirates** aus? Bill gibt uns ein Beispiel: Papa Doc belauscht eine lebende Person und erfährt brisante Informationen. Solche, die er gerne mit einer anderen lebenden Figur teilen möchte – doch wie tut er das als Untoter, der weder etwas bewegen noch mit jemandem sprechen kann? Er muss seine Geisterfähigkeiten nutzen, um ein Beweismittel zu erstellen, das anschließend zu der anderen Person gelangt – dazu muss der Spieler also erst mal gehörig um die Ecke denken.

Die ersten Bilder in diesem Artikel deuten es an: Unsere Helden werden im Spielverlauf ihr Geisterdasein beenden und zumindest teilweise die Kontrolle über ihre


AUSDRUCK | Die 3D-Charaktere bieten mehr Details als die Figuren in **A Vampyre Story**.

ATMOSPHÄRISCH | Am Himmel zuckt ein Blitz – hoffentlich ist er im fertigen Spiel auch schön animiert.

RÜCKKEHR | Anfangs noch körperlos, werden die Helden später im Spiel immerhin zu Halbgeistern.

MONKEY ISLAND: ABSOLUTER KULT!

Ganz gleich, ob Sie Adventures nun lieben oder hassen: Die Monkey-Island-Spiele gehören schlichtweg zur Allgemeinbildung. Punkt.

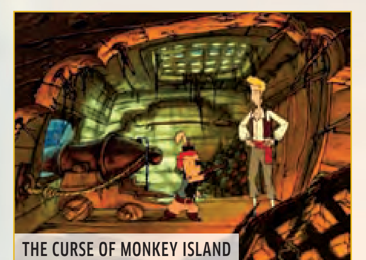
The Secret of Monkey Island (1990) und **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1992)** gelten bis heute als zwei der besten Adventures aller Zeiten: In damals bildschöner VGA-Pixelgrafik klickte man den Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood durch brüllkomische Dialoge, groteske Situationen und haarsträubende Rätsel. Verantwortlich zeichneten vor allem der Designer Ron Gilbert, aber auch Dave Grossmann (Sam & Max) und Tim Schafer (Psychonauts).



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

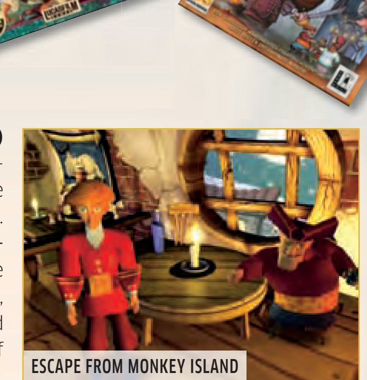
The Curse of Monkey Island (1997) war der erste Teil der Reihe ohne Ron Gilbert. Dafür war Bill Tiller (Ghost Pirates) als Künstler beteiligt. Das Ergebnis: schöne Grafik, fabelhafte Sprecher, geniale Musik, knifflige Rätsel und ein toller Humor. Ein Meisterwerk!



THE CURSE OF MONKEY ISLAND



Escape from Monkey Island (2000) ist nicht nur das vierte Guybrush-Abenteuer, sondern auch das letzte Adventure aus dem Hause Lucas Arts. Das Spiel setzte auf die aus Grim Fandango entliehene 3D-Technik. Ohne Erfolg: Die Charaktere waren klobig, die Steuerung nervte. Auch Rätsel und Story ließen den bisherigen Schliff vermissen – der Tiefpunkt der Serie.



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Körper zurückerlangen. Ob sich das innovative Spielkonzept ab da ändert und Platz für klassischere Rätselkost macht, ist noch unklar.

Auf die Charaktere sind die Entwickler besonders stolz, denn sie haben für alle Figuren eine reichhaltige Hintergrundgeschichte erfunden. Papa Doc etwa ist ein Magier, der von seiner Geliebten – der bösen Schamanin – hintergangen und so reichlich wütend ins Totenreich verfrachtet wurde. Seine Ernsthaftigkeit färbt auf die Grundstimmung des Spiels ab: Ghost Pirates ist zwar ein lockeres Comedy-Adventure, soll aber auch ein wenig ernster daherkommen als etwa A Vampyre Story.

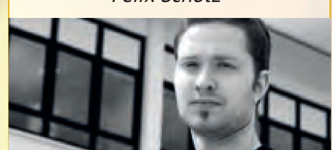
Die zweite Heldin, Jane, steckt voller Energie. Sie ist eigentlich eine Art Agentin für den freundlichen Piratenchef Flint und trägt Mitschuld daran, dass ihre beiden Mitstreiter im Intro des Spiels verflucht werden. Trotzdem hat Kate einen Verehrer: Blue Belly, die dritte spielbare Figur. Der gutmütige Kerl leidet ein wenig unter seiner rundlichen Statur, hat eigentlich nichts Böses im Sinn und möchte nur, dass alles ein wenig gemütlicher abläuft.

So manches wirkt vertraut an Ghost Pirates of Vooju Island. Betrachtet man etwa die Charaktere und das Umgebungsdesign, so sind Ähnlichkeiten zu Monkey Island nicht zu leugnen. Das liegt auch daran, dass beide Spiele – Ghost Pirates und Monkey Island – sich die gleiche Inspirationsquelle teilen: das Pirates of the Caribbean-Fahrgeschäft in Disney World. Es ermunterte nicht nur den Monkey Island-Schlaukopf Ron Gilbert zu seinem Kult-Adventure, sondern gab auch den Anstoß zur Fluch der Karibik-Filmtrilogie.

Tolle Grafik hat Autumn Moon bereits in A Vampyre Story umgesetzt und in Ghost Pirates soll sie noch schöner werden. Die ersten Bilder machen Mut, zeigen sie doch wunderbar gezeichnete Hintergründe und erstklassig gestaltete 3D-Charaktere. Auch hat das Entwicklerteam nun Erfahrung mit seiner Grafik-Engine und möchte Programmierfehler wie in A Vampyre Story daher vermeiden. Ebenso wie die Dialoge nun straffer, die Laufwege kürzer, die Anzahl der interaktiven Elemente pro Bildschirm überschaubarer sein sollen. Wir hoffen es, Autumn Moon! Denn wenn Ghost Pirates seine Versprechen einlöst, dürfte selbst Lucas Arts gehörig neidisch werden. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Gäbe es nur die geringste Chance auf ein neues **Monkey Island**, glauben Sie mir – ich würde meine unbescholtene Seele dafür verpfänden. Da Ron Gilbert aber derzeit an **Deathspank** werkelt, ist **Ghost Pirates** womöglich genau das Spiel, mit dem die vielen hoffnungslosen Fans glücklich werden. Dass **A Vampyre Story** von Autumn Moon nicht der erhoffte Hit war, sehe ich dem Team gerne nach – es hat ja offensichtlich aus seinen Anfängerfehlern gelernt.

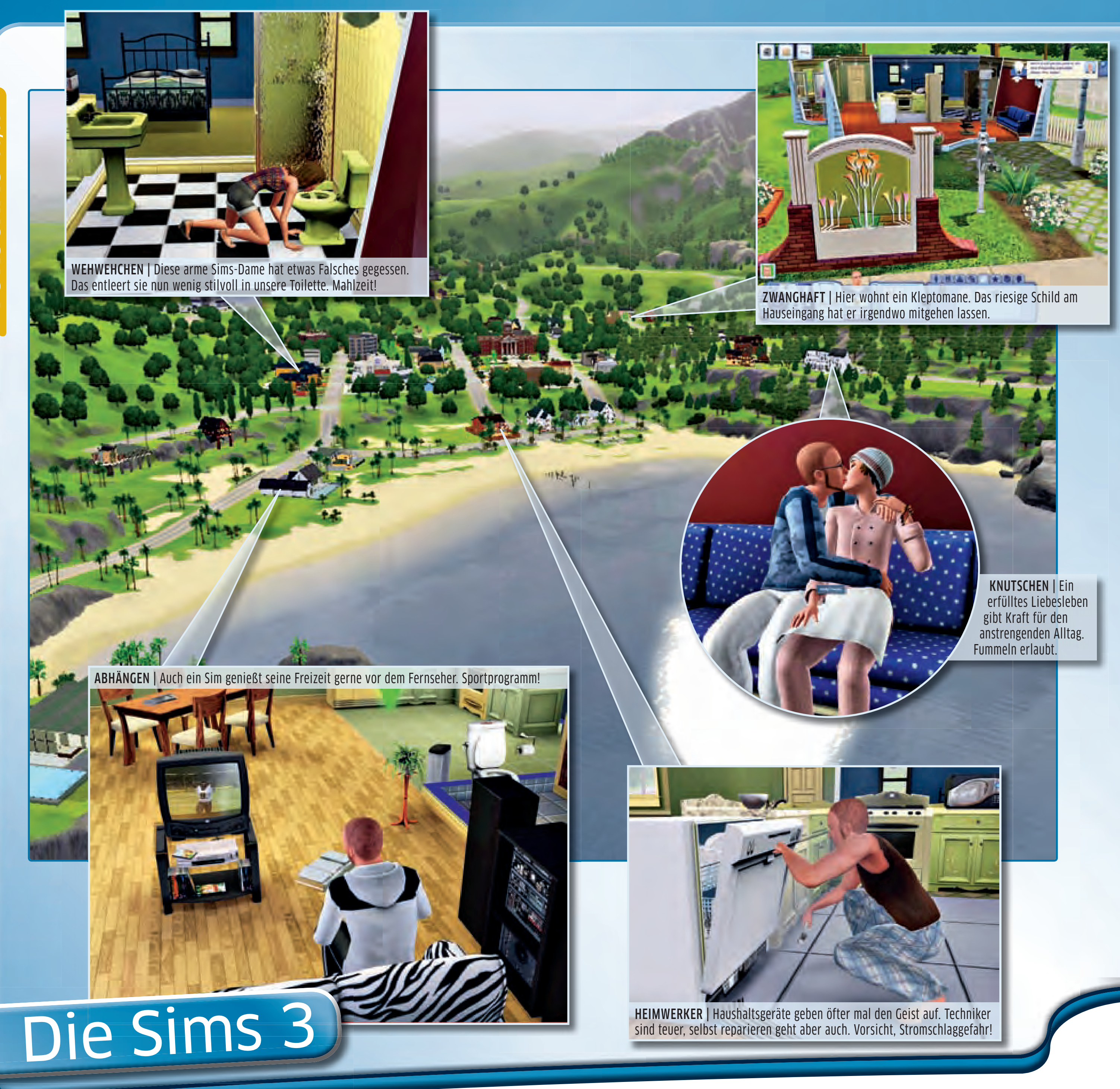
GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Autumn Moon**
ANBIETER: **dtp**
TERMIN: **Anfang 2010**



UMDENKEN | Da die Helden allesamt Geister sind, erfordern die Rätsel teils ungewöhnliche Lösungen.



PIXELPRACHT | Die liebevoll gezeichneten Hintergründe stecken voller atmosphärischer Details.



WEHWEHCHEN | Diese arme Sims-Dame hat etwas Falsches gegessen. Das entleert sie nun wenig stilvoll in unsere Toilette. Mahlzeit!

ZWANGHAFT | Hier wohnt ein Kleptomane. Das riesige Schild am Hauseingang hat er irgendwo mitgehen lassen.

KNUTSCHEN | Ein erfülltes Liebesleben gibt Kraft für den anstrengenden Alltag. Fummeln erlaubt.

ABHÄNGEN | Auch ein Sim genießt seine Freizeit gerne vor dem Fernseher. Sportprogramm!

HEIMWERKER | Haushaltsgeräte geben öfter mal den Geist auf. Techniker sind teuer, selbst reparieren geht aber auch. Vorsicht, Stromschlaggefahr!

Die Sims 3

Von: Robert Horn und Stefan Weiß

Das in ein Computerspiel gequetschte Leben tobt wieder! PC Games tobt mit.

Ein Phänomen geht in die dritte Runde. Die **Sims**-Spiele gehören zu den erfolgreichsten Titeln der Welt und haben bereits unzählige Spieler (und vor allem Spielerinnen!) vor den Rechner gebannt, um … was genau zu tun? Einer Computerfigur beim „Leben" zuzuschauen? Sie zu umsorgen, ein schönes Haus zu bauen und ihr beim Verlieben, Heiraten, Kinderkriegen zu helfen? Ja, das trifft es ziemlich genau.

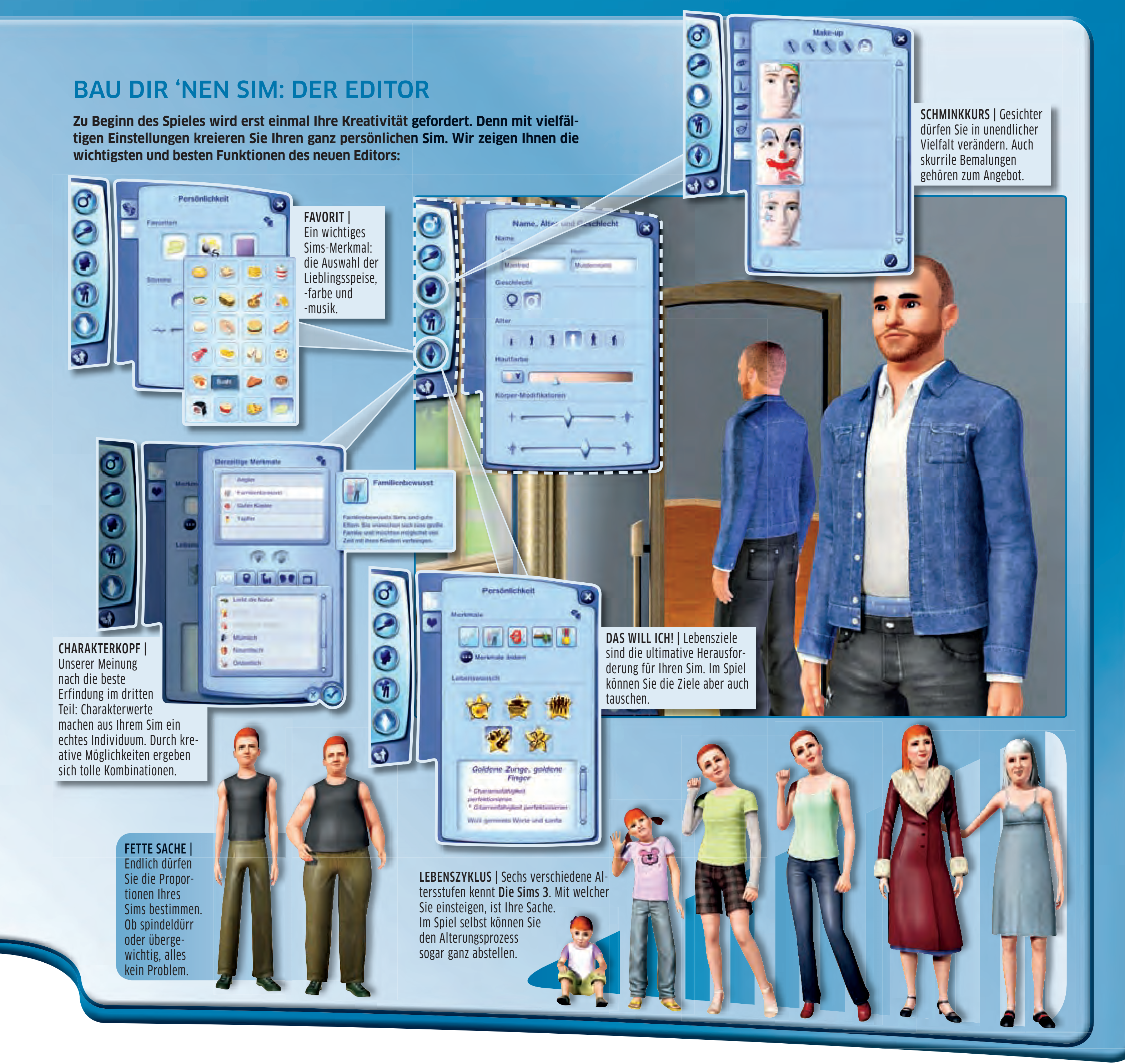
Auch der bald erscheinende dritte Teil der äußerst erfolgreichen Serie hält an diesem bewährten Prinzip fest. Dem Gesetz der Serie folgend, will **Die Sims 3** aber alles noch besser, größer und umfangreicher als im Vorgänger machen. Wir haben von Publisher Electronic Arts eine Vorschauversion der Lebenssimulation bekommen und mit unseren selbst entworfenen Sims einen Baum gepflanzt, ein Kind gezeugt und ein Haus gebaut … oder so ähnlich.

Bereits kurz nach dem Start von **Die Sims 3** ist klar, wie der Hase läuft: „Mehr ist besser" lautet die Devise. Und so haben Sie nun im Vergleich zum Vorgänger noch mehr Optionen, Ihren virtuellen Herrn Otto Normal zu entwerfen. Natürlich ist das obligatorische Nasen-, Augenbrauen-, Bärte- und Sonstige-körperliche-Merkmale-Sortiment wieder mit von der Partie. Dank verfeinerter Grafik sieht das nun aber eine Spur realistischer aus. Noch schöner ist, dass Sie nun auch die Körperfülle Ihres Sims stufenlos bestimmen. Vorbei sind die Zeiten, in denen nur zwei fixe Körpermodelle in der Nachbarschaft herumstolzierten. Wer mag, darf auch einen übergewichtigen, halbglatzigen Kerl entwerfen, der so gar nicht dem heutigen Schönheitsideal entspricht. Diesen Schritt hatten Fans der Serie seit Langem gefordert, nun bleibt abzuwarten, wie viele Spieler wirklich in diese Richtung experimentieren werden.

Wir basteln uns erst einmal einen durchtrainierten, jungen Erwachsenen namens Admiral Horn (Ja, „Admiral" ist der Vorname) und staffieren ihn mit moderner, ordentlicher Kleidung aus. Wir wollen schließlich erst einmal vorsichtig in die neue Welt hineinschnuppern. Anschließend kommt

BAU DIR 'NEN SIM: DER EDITOR

Zu Beginn des Spieles wird erst einmal Ihre Kreativität gefordert. Denn mit vielfältigen Einstellungen kreieren Sie Ihren ganz persönlichen Sim. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten und besten Funktionen des neuen Editors:



FAVORIT | Ein wichtiges Sims-Merkmal: die Auswahl der Lieblingsspeise, -farbe und -musik.

SCHMINKKURS | Gesichter dürfen Sie in unendlicher Vielfalt verändern. Auch skurrile Bemalungen gehören zum Angebot.

CHARAKTERKOPF | Unserer Meinung nach die beste Erfindung im dritten Teil: Charakterwerte machen aus Ihrem Sim ein echtes Individuum. Durch kreative Möglichkeiten ergeben sich tolle Kombinationen.

DAS WILL ICH! | Lebensziele sind die ultimative Herausforderung für Ihren Sim. Im Spiel können Sie die Ziele aber auch tauschen.

FETTE SACHE | Endlich dürfen Sie die Proportionen Ihres Sims bestimmen. Ob spindeldürr oder übergewichtig, alles kein Problem.

LEBENSZYKLUS | Sechs verschiedene Altersstufen kennt **Die Sims 3**. Mit welcher Sie einsteigen, ist Ihre Sache. Im Spiel selbst können Sie den Alterungsprozess sogar ganz abstellen.

das Feintuning. Denn – und das ist ebenfalls neu – Sie geben Ihrem Sim in Teil 3 zum ersten Mal Persönlichkeit. Dazu wählen Sie aus einer Vielzahl an verschiedenen Charaktereigenschaften die fünf Favoriten aus. Die Auswahl ist dabei schlicht fantastisch und schon hier entdecken wir Eigenheiten, die wir später unbedingt einem weiteren Sim spendieren möchten.

Denn nicht alle Eigenschaften sind positiver Natur, was die Herausforderung und den Spielspaß enorm erhöht. Unter den Wahlmöglichkeiten, aufgeteilt in vier Kategorien, finden sich Eigenschaften wie „hoffnungslos romantisch“, „kokett“, „Computerfreak“, „begabter Koch“ oder „athletisch“. Wer es ein wenig aufregender mag, wählt Charakterzüge wie „böse“, „Feigling“, Chaot“, „jähzornig“, „mürrisch“ oder sogar „Loser“. Damit bestimmen Sie nicht unerheblich den zukünftigen Lebensweg Ihres Sim. Noch dazu haben die Eigenschaften direkten Einfluss auf die Lebenswünsche Ihrer Figur. Die wählen Sie am Ende der Charaktererstellung. Sie sind sozusagen das ultimative Ziel der Computermenschen. Ein böser Mensch etwa wäre gerne Herrscher eines Verbrecherimperiums, während ein guter Koch lieber als Meister seines Fachs Berühmtheit erlangen würde.

Auch hier legt **Die Sims 3** eine beeindruckende Vielfalt an den Tag. Wünsche reichen von „Meisterdieb“ über „Rockstar“ bis hin zu „Führer der freien Welt“. Um diese Ziele zu erreichen, werden Sie aber etliche Stunden in die Simulation stecken müssen. Darauf hinzuarbeiten ist aber mindestens genauso spannend. Der Weg ist hier das Ziel.

Genug gebastelt, wir wollen die neue Welt erkunden. Die einzige Stadt, die uns in der Vorschauversion zur Verfügung steht, ist das Bilderbuchstädchen Sunset Valley. Wie in der Serie üblich, wählen wir mit knappem Budget ein schmuckes Häuschen und ziehen ein paar Klicks später in die neue, noch recht karge Behausung ein. Admiral, unser Sim, möchte Starkoch werden. Also suchen wir uns erst einmal einen Job im nahe gelegenen Bistro. Toll, uns wird die Stelle als Tellerwäscher angeboten. Mit mieser Bezahlung und noch mieseren Arbeitszeiten. Aber wir wollen unserem kleinen Horn seinen Lebenstraum erfüllen und nehmen deshalb an. Bei einem Rundgang durch die Stadt fällt uns vor allem die Größe von Sunset Valley auf. Notiz am Rande: Natürlich dürfen Sie die gesamte Architektur des Ortes bearbeiten, Häuser bewegen, Parks platzieren oder Familien vor die Tür setzen.

Ihr kleiner Sim ist nicht an sein Grundstück gebunden, kann völlig frei durch die Straßen des Ortes streifen. Dort gibt es jede Menge Freizeitangebote wie etwa Schwimmbäder oder Fitnessstudios. Natürlich wohnen überall andere Sims, die Sie jederzeit besuchen dürfen. Aber auch Läden, ein Stadion, wissenschaftliche

TAGEBUCH

Admiral Horn

Montag | 10:00 Uhr
Endlich in der neuen Stadt! Ist ja ganz schön hier. Kein Geld für Möbel, dafür hab ich ein Haus am Strand. Ein Job muss her.

Montag | 22:30 Uhr
Mist. Da will man Spitzenkoch werden und was bekommt man? Die Stelle als Tellerwäscher. Fiese Arbeitszeiten. Dafür war ich grad drüben bei den Nachbarn. Diese Pauline ist ja 'ne Süße!

Donnerstag | 14:00 Uhr
Toll, der neue Fernseher ist kaputt. Und Pauline zickt auf einmal rum. Was soll's, die ist eh vergeben. Und ihr Freund Hank wollte mir ans Leder. War eben Schach spielen. Und ein Kochbuch kaufen. Langsam wird das was mit der Karriere!

Samstag | 0:00 Uhr
Ich bin DER Flirt-Weltmeister! Gerade vor dem Kaufhaus mit Holly



und Cornelia angebandelt! Und dann auch noch Molly kennengelernt! Die Kleine war Wachs in meinen Händen. Tja, das Muskeltraining zahlt sich aus.

Mittwoch | 18:00 Uhr
Mir ist schlecht. Hab Molly einen Heiratsantrag gemacht! Und erst danach gemerkt, dass sie eigentlich viel älter ist als ich! Und jetzt



ist sie auch noch schwanger. Dabei reicht das Geld eh hinten und vorne nicht.

Dienstag | 12:00 Uhr
Aus der Ehe ist die Luft raus. Unser Kleiner geht schon zur Schule. Hat wohl bald geschiedene Eltern.

VIELE KNÖPFE: DIE OBERFLÄCHE

In keinem Sims-Spiel zuvor gab es so viele Funktionen zur Steuerung der Figuren. Was anfangs unübersichtlich wirkt, erweist sich schnell als durchdachte Benutzeroberfläche:

GEFÜHLE | Lernen Sie neue Sims kennen, Sehen Sie hier auf einen Blick, was der andere über Sie denkt. Dementsprechend können Sie Gespräche geschickt lenken.

INVENTAR | Ganz neu: Jeder Sim hat nun ein Inventar, wo etwa Bücher und Einkäufe landen. Auch Mahlzeiten lassen sich so transportieren.

GESPRÄCHE | Dank der Charaktereigenschaften haben Ihre Sims nun noch mehr Gesprächsoptionen. Hier etwa ist unser Sim ein guter Küsser.

HILFE | Eine Masse an Tutorials greift Ihnen bei den größten Ungereimtheiten unter die Arme. Das ist auch bitter nötig.

TELEFON | Ein Handy gehört zur Ausrüstung jedes Sims. Damit laden Sie Freunde ein oder rufen Polizei, Pizzadienst und Co. an.

GELEGENHEITEN | Bis zu drei Gelegenheiten kann ein Sim wahrnehmen. Was Sie tun müssen und wie viel Zeit Sie noch haben, sehen Sie hier.

WÜNSCHE | Hier sehen Sie auf einen Blick die Begierden Ihres Sims. Bis zu vier gleichzeitig können Sie erfüllen. Nachschub gibt's immer.

ARBEITSEIFER | Wie viel Mühe sich Ihr Sim im Job gibt, entscheiden Sie: Harte Arbeit bringt Erfolg, dafür aber auch mehr Stress.

Einrichtungen und sogar eine Raketenbasis finden sich in Sunset Valley. Zum Austoben gibt es also genug Raum. Leider reicht die Zeit, gerade am Anfang, dafür nicht. Unser Admiral ist die ersten Tage damit beschäftigt, hart zu arbeiten. Wir wollen schließlich auf der Karriereleiter nach oben!

Umso überraschter sind wir, als wir uns doch auf einige soziale Aktivitäten einlassen: Wir flirten mit der Nachbarin. Während ihr Ehemann daneben steht! Dabei helfen uns die Charaktereigenschaften „Kokett" und „Guter Küsser", mit der wir der Schönen den Kopf verdrehen. In den Gesprächsoptionen sind diese Fähigkeiten gesondert gekennzeichnet und eröffnen eine Vielzahl an Aktionsmöglichkeiten, die durch ihre schiere Masse sogar ein wenig überfordern. Dem Ehemann stößt unser Gebaren ziemlich sauer auf: Er setzt uns kurzerhand vor die Tür.

Unser Admiral hat Gefallen am Flirten gefunden, prompt poppt ein Wunsch auf: Der Sim will mit der Nachbarin schmusen! Solche Bedürfnisse tauchen immer wieder auf, es liegt an Ihnen, diese zu erfüllen. Bis zu vier Wünsche kann ein Sim gleichzeitig haben, je nach Schwierigkeit gibt es dafür Punkte für sogenannte Lebenszeitbelohnungen. Wenn Sie eine bestimmte Menge davon gesammelt haben, können Sie Ihrem Sim das Leben mit diesen Belohnungen erleichtern. So gelingt nach entsprechender Verbesserung in Zukunft jede Party oder Ihr Charakter benötigt etwa zum Hausputz nur noch die halbe Zeit. Falls Sie darauf erpicht sind, diese Wünsche möglichst fix zu erfüllen, artet das sonst eher gemütliche Spiel schnell in richtigen Stress aus.

Denn gleichzeitig präsentiert Ihnen Die Sims 3 immer wieder sogenannte Gelegenheiten, die Sie in irgendeiner Form voranbringen. Mal bittet Sie der Chef um Hilfe, was der Karriere zugute kommt, dann wieder sollen Sie Ihr Wissen auffrischen. Es gibt also eine ganze Menge zu tun.

Die Fülle an Aufgaben, Menüeinträgen und Optionen lässt anfangs sicherlich leichte Verwirrung aufkommen. Die Sims 3 ist deutlich komplexer als sein Vorgänger. So besitzt jeder Charakter nun ein Inventar, in dem Sie etwa

LIVING IN PARADISE – WILLKOMMEN IN SUNSET VALLEY

Die neue Nachbarschaft der Sims kommt in schmucker Optik daher. Aus der Vogelperspektive verraten kleine Icons, um welchen Gebäudetyp es sich handelt. Wer will, kann die komplette Stadt bearbeiten: Gebäude verändern, abreißen, umbenennen … schaffen Sie sich einfach Ihre eigene Wunschumgebung.

FRIEDHOF WALDESRUH | Verblichene Sims finden hier ihre letzte Ruhe. Ob es da des Nachts auch spukt? Finden Sie es heraus.

BISTRO ZUM KLEINEN KORSEN | Gehen Sie mit Ihrer neuen Sim-Bekanntschaft doch mal einen leckeren Snack essen.

DUBIOSE LAGERHAUS-GESELLSCHAFT | Wenn Sie eine Verbrecherkarriere anstreben, sollten Sie dieses Gebäude aufsuchen.

AM ALTEN PIER | Ein traumhafter Ort für ein Bad in der Sonne oder um dem Hobby Angeln zu frönen.

RATHAUS | Politisch ambitionierte Sims gehen hier zur Arbeit.

SCHWIMMBAD | Der ideale Ort, um nach Feierabend im kühlen Nass ein paar Bahnen zu ziehen – und natürlich, um Sims kennenzulernen.

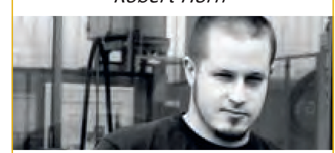
Essen oder Bücher aufbewahren. Doch zum Glück zwingt Sie das Spiel zu nichts. Wer es lieber gemütlicher angeht, lässt seine Sims einfach nur „leben". Denn auch ohne Ihre Hilfe kommen die virtuellen Figuren gut zurecht, ernähren sich selbstständig und verpassen nie die Mitfahrgelegenheit zur Arbeit.

Ein wenig Kritik gibt es dennoch. So störte uns etwa die etwas zickige Kamera, die träge und teils umständlich zu bedienen war. Auch die Zeit lief für unseren Geschmack noch ein wenig zu rasant ab, sodass unser Admiral schon mal eine gute halbe Stunde allein zum Aufstehen benötigte. Ab und zu blieb unsere Frau (Ja! wir haben geheiratet! Nein! Nicht die Nachbarin!) einfach stehen, ohne die geforderte Aktion auszuführen. Auch der eine oder andere unfertige Text bei ansonsten tadelloser deutscher Übersetzung fiel uns auf. Dennoch machte diese Vorschauversion einen runden Eindruck, lief bereits nahezu problemlos und bescherte mit ihren liebevoll animierten Figuren schon nach kurzer Spielzeit das typische Sims-Gefühl.

Während also Außenstehende dem Phänomen der Lebenssimulation mit Kopfschütteln gegenüberstehen, dürfen sich die zahllosen Fans auf einen würdigen Nachfolger des legendären zweiten Teils freuen, der in vielen kleinen Punkten verbessert wurde. Und ab Juni ihrem kleinen Sim einfach nur beim „Leben" zusehen. ❑

ERSTEINDRUCK

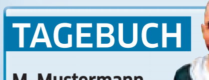
Robert Horn



Fast schon ein wenig zu viel haben die Entwickler in ihr Werk gepackt. Angesichts der unzähligen Optionen kam bei mir anfangs leichte Überforderung auf, die sich aber schnell gelegt hat. Denn meinem Sim den Weg in eine goldene Zukunft zu ebnen, ist ebenso spaßig wie im Vorgänger. Und dank verschiedener Charaktereigenschaften bau ich schon am nächsten Sim. Den nenn ich dann Burtchen.

GENRE: **Lebenssimulation**
ENTWICKLER: **The Sims Studio**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **4. Juni 2009**

TAGEBUCH



M. Mustermann

Sonntag | 15:30 Uhr
Hui, was bin ich aufgeregt! Nachdem ich mich stundenlang mit Klamotten, Frisur und Outfit beschäftigt habe, trete ich meine Reise ins schöne Sunset Valley an. Bin mal auf mein Haus gespannt.



Montag | 07:45 Uhr
Während Herr Horn blank dasteht, habe ich meine Bude kostengünstig selber eingerichtet. Sogar ein Videospielgerät und eine schicke Stereoanlage waren im Budget. Gleich geht es mit der Arbeit los: Im örtlichen Rathaus starte ich meine politische Karriere als Podiumspolierer. Klingt nicht sonderlich spannend, dafür habe ich um 15 Uhr Feierabend.

Dienstag | 17:30 Uhr
Das lässt sich ja gut an hier in Sunset Valley. Kaum habe ich mir ein paar der öffentlichen Gelände wie den Stadtpark, das alte Pier und das Stadttheater angesehen, stehe ich auch schon in Kontakt zu mehreren Sims. Gleich kommt die Grufti-Schnecke Cornelia Grusel zum Abendessen vorbei. Mal schauen, was sich so ergibt.

Dienstag | 21:45 Uhr
Nach allerlei Geplauder und Herumalberei mit Cornelia Grusel habe ich viel über die Dame erfahren: Sie ist arbeitslos, aber dennoch reich, charismatisch und flirtfaul veranlagt und hat einen Partner namens Gunther. Ich gehe



aufs Ganze und setze mein Spezialtalent „Guter Küsser" ein – und schon funkt es zwischen uns.


NAH UND DOCH FERN | **Anno 1404** bietet sowohl europäische als auch arabische Bauten.

Anno 1404

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Christian Schlütter

Endlich selbst angespielt: Hier treffen Orient und Okzident mit beeindruckender Zugänglichkeit und toller Grafik aufeinander!


KAUFMANN | Im Hafen des Sultans besorgen Sie sich Rohstoffe und das Know-How der Araber.


VOGELFREI | **Anno 1404** bietet eine gute Übersicht, stellt es Ihnen aber auch frei, nah heranzuzoomen.

ANNOTATIONEN – WAS ES ZU ANNO 1404 ZU WISSEN GIBT

In Ausgabe 10/2008 enthüllte PC Games exklusiv diesen neuen **Anno**-Teil. In der Ausgabe 03/2009 brachten wir einen Statusbericht der Entwicklung. Wer beides verpasst hat, bekommt hier noch einmal alle wichtigen Fakten zu **Anno 1404** auf einen Blick.

Anno? Was ist das denn?
In der **Anno**-Serie erscheinen Aufbau-Strategiespiele mit historischem Setting. In einer Inselwelt brechen Sie auf, neue Kolonien zu gründen und in der Folge durch Rohstoffabbau, Weiterverarbeitung und Handel die Bedürfnisse Ihrer Bürger zu befriedigen.

Welche Spiele sind bis jetzt erschienen?
Anno 1602, **Anno 1503** und **Anno 1701** sind die drei bisherigen Teile der Serie. Die Quersumme der Jahreszahlen in den Titeln beträgt jeweils 9. Neben einigen Add-ons gibt's mittlerweile auch Brettspiele zur Serie. Während Sunflowers die ersten zwei Spiele entwickelte, ist bei **Anno 1404** Related Designs am Werke.

Was ist das Besondere an Anno 1404?
Anno 1404 behandelt das Aufeinandertreffen von Orient und Okzident. Dabei geht es nicht um Kreuzritter und martialische Schlachten, sondern um den kulturellen Austausch zwischen der westlichen und der arabischen Kultur. Handelsgüter und Bauweisen der Sultanate stehen im Vordergrund.

Gibt es also keinen Militär-Teil?
Doch, den gibt es. In den früheren Teilen der Serie wurde dieser aber oft stiefmütterlich behandelt. Seescharmützel mit Piraten (hier: Korsaren) und kleine Verteidigungseinlagen waren das höchste der Gefühle. In **Anno 1404** soll der Militär-Teil zugänglicher und die Schlachten größer werden. Grundsätzlich verspricht aber die friedliche Vorgehensweise mehr Erfolg.



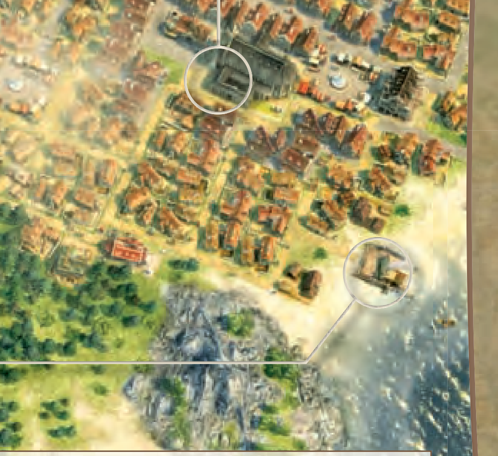
DER OKZIDENT

In typischer **Anno**-Manier starten Sie als westlicher Kolonialist in unbekannte Gewässer. Bedürfnisse und Wünsche der westlichen Bevölkerung orientieren sich demnach stark an den schon bekannten Teilen der Serie.

HILFE VON OBEN | Geistliche Bauten gehören zu den beeindruckendsten Werken der **Anno**-Welt. Kapellen, Kirchen und Kathedralen sehen aber nicht nur toll aus, sondern sind auch da, um das Bedürfnis der Bevölkerung nach Religion zu befriedigen.



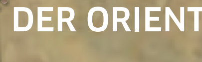
GEWUSEL | Eine westliche Stadt in mittlerer Ausbaustufe. Während am Stadtrand Holzfäller für Baustoff-Nachschub sorgen, drängen sich in der Stadtmitte die Bürger. In **Anno 1404** wirken die Metropolen noch belebter als in den vorherigen Teilen.





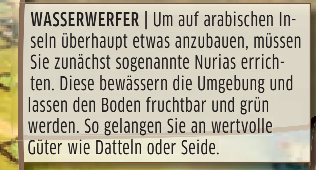
TAG AM MEER | Ohne Tor zur Welt geht in **Anno 1404** gar nichts. Die Hafenanlagen dürfen Sie mit allerlei Bonusgebäuden wie dem Reparaturkran, den Lagerhäusern oder mit Werften erweitern. In Hafennähe errichten Sie meist auch solche Fischerhütten.

HABEN WILL | In diesen Menüs sehen Sie die zu befriedigenden Bedürfnisse Ihrer Untertanen. Während die Europäer nach feinem Zwirn verlangen, dürstet es die Araber nach frisch geröstetem Kaffee.



DER ORIENT

Schon recht früh im Spiel entdecken Sie orientalische Siedlungen. Bald dürfen Sie selber welche errichten. Dabei gibt es einige Besonderheiten, die dem Zusammenspiel der beiden Kulturen eine spezielle Würze geben. Hier ein paar Beispiele.



WASSERWERFER | Um auf arabischen Inseln überhaupt etwas anzubauen, müssen Sie zunächst sogenannte Nurias errichten. Diese bewässern die Umgebung und lassen den Boden fruchtbar und grün werden. So gelangen Sie an wertvolle Güter wie Datteln oder Seide.



GRÜNLAND | Eine arabische Kolonie aus der Vogelperspektive. Die Architektur ist völlig anders als in Ihrer europäischen Kolonie.



GEN MEKKA | Anstatt nach Kirchen oder Kathedralen verlangen arabische Bürger muslimischer Religion nach einer Moschee. Dieses Bedürfnis tritt schon recht früh auf, lässt sich dann aber durch ein einzelnes Gebäude befriedigen. Allgemein ergibt sich durch die arabische Architektur eine viel rundere, fließendere Gebäudestruktur als in der europäischen Kolonie.

SO SPIELT SICH ANNO 1404

Mit der Vorschau-Version, die uns Ubisoft zuschickte, probierten wir zwei Endlosspiel-Karten von **Anno 1404** aus. Kampagnen oder selbst editierte Szenarien waren noch nicht enthalten. Das Grundgerüst jedoch sah fantastisch aus und lief bemerkenswert rund. Stundenlang bauten wir ohne Abstürze Kolonien aus, trieben Handel und jagten Korsaren. Dabei gibt es einige Aufgaben, die jeder Herrscher der **Anno**-Welt zu meistern hat. Wir zeigen Ihnen den typischen Ablauf einer Partie.

1 Segel setzen!

Sie starten mit einem einzelnen Schiff im Hafen des umtriebigen Lord Richard Northburgh. Der gute Mann stiftet den Kahn sowie einige Baumaterialien und schickt Sie dann auf die Reise. Auch im weiteren Spielverlauf steht Ihnen der Lord mit Rat und Tat zur Seite, versorgt Sie mit Tipps und Nebenmissionen. Schon bald entdecken Sie die erste Insel und können mit der Besied- lung beginnen. Praktisch: Bei jeder Insel wird automatisch angezeigt, welche Rohstoffe sich dort abbauen lassen. Zusätzlich können Sie auf den meisten Eilanden später noch ein weiteres Saatgut ausstreuen. Damit wird jede Insel einzigartig und das Spielgeschehen vielfältiger.

2 Aufbau- und Erkundungsphase

Nun machen Sie sich an den Aufbau Ihrer Kolonie. Was mit einigen Hütten, einem Holzfäller und einem Fischer anfängt, wächst alsbald zu einer kleinen mittelalterlichen Stadt heran. Die Ausbaustufe der einzelnen Gebäude erkennen Sie auf einen Blick an kleinen Details. Die Grafik-Engine leistet Erstaunliches und das Spiel lief in unserer Version zu jeder Zeit flüssig. Nach und nach steigen Ihre Kolonisten auf und verlangen nach weiteren Konsumgütern. Da nicht alle Rohstoffe auf Ihrer Insel verfügbar sind, müssen Sie Außenposten an anderen Orten einrichten. So ergeben sich kleine Dörfchen, die Hanf-Plantagen (für Kleidung), Salzminen oder Weizenfelder beherbergen. Spätestens ab der dritten Entwicklungsstufe reicht aber auch das nicht mehr aus. Die Kolonisten verlangen nach Extravagantem.

3 Orient entdecken

Auf Ihren Erkundungsreisen entdecken Sie früher oder später den Hafen des Sultans. Von diesem Zeitpunkt an ist das Spielgeschehen auf den Austausch zwischen Orient und Okzident ausgelegt. Beim Sultan kaufen Sie die ersten Gewürze ein, dadurch entstehen im Heimathafen die ersten Adligen. Außerdem ist der Sultan das Gegenstück zu Lord Northburgh. Wie der Lord versorgt auch er Sie mit Tipps und Nebenaufgaben. Bei beiden dürfen Sie außerdem Extras freischalten und Spezialgegenstände wie verbesserte Segel einkaufen. Die Gunst des Sultans sollten Sie sich mit kleinen Geschenken erkaufen. Schon bald folgt der nächste Siedlungsschritt.

4 Eigene arabische Siedlungen anlegen

Mit den Einkäufen beim Sultan lassen sich zwar die ersten Bedürfnisse nach Gewürzen befriedigen, schon bald reicht aber der Nachschub nicht aus und die Adligen und Patrizier verlangen nach Seide oder Mosaiken. Also legen Sie selbst arabische Kolonien auf den Wüsteninseln an. Die dort lebende Bevölkerung wiederum verlangt nach Kaffee, Datteln und Ziegenmilch. Es ist also Ihre Aufgabe, alle Untergebenen zufriedenzustellen und gleichzeitig ein profitables und stabiles Handelsnetz aufzuziehen. Das wird umso schwerer, als die Computergegner und die Korsaren Ihnen das Leben schwer machen und Ihre Schiffe versenken.



AHOI! | Sowohl die anderen Kolonialmächte als auch Korsaren greifen Ihre Schiffe an.

BAROMETER | Anno 1404 berechnet für jeden Gegner einen Sympathiewert.

TRIBUT FORDERN | Das verärgert den Gegner, bringt aber bei Erfolg ordentlich Geld ein. Tribut ist in drei Größen gestaffelt.

EINSCHMEICHELN | Mit lieben Worten umgarnen Sie den Feind. Durch Ruhmpunkte erhöhen Sie Ihre Redegewandtheit.

BELEIDIGEN | Keine Lust mehr auf die ständigen Anfeindungen? Vielleicht lässt sich das Gegenüber einschüchtern?

TRIBUT ZAHLEN | Geld regiert die Welt. Mit diesem Mittel liegt Ihnen früher oder später jeder zu Füßen.

DIE GEGNER UND DAS MILITÄR

Auf Ihren Erkundungsfahrten durch die Inselwelt treffen Sie alsbald auch auf weitere Kolonialmächte. In unserer Vorschau-Version gingen diese recht aggressiv vor und besiedelten schon früh eine zweite oder dritte Insel. Um schrittzuhalten, müssen Sie ordentlich Gas geben. Außerdem hat jeder Gegner eine eigene Persönlichkeit: Während uns die hochnäsige Baronesse Constanza Zanchi ein ums andere Mal darauf hinwies, dass sie besser sei als wir, hielt sich Sir Gavin Langton eher bedeckt.

Diese Charaktereigenschaften tragen nicht nur zur Atmosphäre bei. Vielmehr beeinflusst Ihr Ansehen bei den einzelnen Gegnern auch Ihren Ruhm. Und mit Ruhmpunkten lassen sich Errungenschaften freischalten (siehe Kasten unten). Auch deshalb sollten Sie Ihr Verhältnis zu den anderen Herrschern im Blick haben. **Anno 1404** bietet dafür einige Möglichkeiten, die wir rechts aufgelistet haben. Verschlechtern sich die Beziehungen, steht irgendwann Krieg ins Haus. Das Militär steuert sich dabei recht leicht. Sie kommandieren keine Einheiten, sondern setzen kleine Camps ins Land, zu denen dann Ihre Mannen eilen. Dank großer Burganlagen und Katapulten sehen Belagerungen toll aus.



ALLER ANFANG
Um überhaupt einen Angriff auf einen Mitspieler zu starten, müssen Sie zunächst einen Brückenkopf auf dessen Insel errichten. Das dauert eine Weile.



AUF ZUR FRONT
Erst danach marschieren Ihre Armeen auf die Stellung des Feindes zu. Sie platzieren Camps und Trebuchets an der Front, die Einheiten greifen eigenständig an.

VERBRANNTE ERDE
Sind die Verteidgungsanlagen gefallen, geht es an die Übernahme der feindlichen Stadt. Oftmals gehen dabei ganze Stadtteile in Flammen auf.

ROLLENSPIEL? DIE ERRUNGENSCHAFTEN

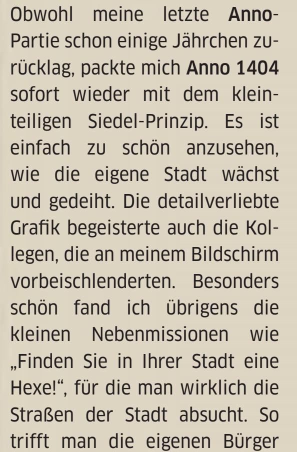


Kein modernes Strategie-Projekt ohne Rollenspiel-Anleihen. Auch **Anno 1404** borgt sich solche Aspekte aus. Durch geglückte Aktionen, das Ansehen der Gegner, das Verteilen von Geschenken und geschicktes Taktieren erhalten Sie Ruhmpunkte, die Sie in einem speziellen Menü in Errungenschaften investieren dürfen.

Im Prinzip gleichen diese Errungenschaften einem Fähigkeiten-Baum. Während „Schiffsbaukunst des Okzidents" Ihre Handels- und Kriegspötte aufwertet, bekommen Sie durch „Geheimnis der Nomaden" bessere Nuria-Bewässerungsanlagen spendiert. Für die drei Sparten Orient, Okzident und Korsaren stehen jeweils neun Errungenschaften bereit. Jede lässt sich dreimal aufwerten. Natürlich beeinflusst Ihr Ansehen bei der jeweiligen Fraktion, welche Errungenschaften Ihnen zur Verfügung stehen.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Obwohl meine letzte **Anno**-Partie schon einige Jährchen zurücklag, packte mich **Anno 1404** sofort wieder mit dem kleinteiligen Siedel-Prinzip. Es ist einfach zu schön anzusehen, wie die eigene Stadt wächst und gedeiht. Die detailverliebte Grafik begeisterte auch die Kollegen, die an meinem Bildschirm vorbeischlenderten. Besonders schön fand ich übrigens die kleinen Nebenmissionen wie „Finden Sie in Ihrer Stadt eine Hexe!", für die man wirklich die Straßen der Stadt absucht. So trifft man die eigenen Bürger einmal auf Augenhöhe. Auch das Errungenschaften-System hat es mir angetan. Die Jagd nach der nächsten Upgrade-Stufe motiviert ungemein und führt dazu, dass man sich zweimal überlegt, ob man eine Fraktion vor den Kopf stößt. Einzig der Militär-Part macht mir noch Sorgen. Ob die Änderungen große Belagerungen wirklich vereinfachen, muss ein Langzeittest zeigen. Und wehe, Related Designs hat dann keine mitreißende Solo-Kampagne am Start! Die fehlt nämlich noch als Sahnehäubchen obendrauf.

GENRE: **Aufbau-Strategie**
ENTWICKLER: **Related Designs**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **25. Juni 2009**



Assassin's Creed 2

Von: Wolfgang Fischer

Die Geheimniskrämerei hat ein Ende: Ubisoft verrät erste Details zur neuen Attentäter-Simulation.

Ezio Auditore de Firenze statt Altair ibn La-Ahad. Renaissance statt Hochmittelalter. Venedig statt Jerusalem. Mit anderen Worten: **Assassin's Creed 2** spielt in einem anderen Land, zu einer anderen Zeit und Sie dürfen obendrein einen neuen Helden steuern. Wer Teil 1 gespielt und die nicht ganz einfache Hintergrundgeschichte begriffen hat, den werden diese vorhersehbaren Infos jetzt nicht komplett von den Socken hauen. Glücklicherweise hat Ubisoft noch mehr Details zum zweiten Teil der Assassinenhatz preisgegeben. Bevor wir Sie damit überschütten, blicken wir aber kurz auf den ersten Teil zurück.

Das im Jahr 2008 für PC erschienene **Assassin's Creed** versetzt Sie (die meiste Zeit) in die Rolle des Attentäters Altair, der zur Zeit der Kreuzzüge im Gelobten Land zehn Personen des öffentlichen Interesses aus dem Weg räumt.

Adlerauge

Teil 1 des Abenteuers spielte Ende des 12. Jahrhunderts im Gelobten Land. Sie übernahmen die Rolle von Altair, einem Assassinen, der seine Opfer in den Städten Akkon, Damaskus und Jerusalem fand.

ALLES INTERPRETATIONSSACHE

Die Webseite zu Assassin's Creed 2 enthält viele Anspielungen und versteckte Infos.

Parallel zur Veröffentlichung der ersten Informationen zu **Assassin's Creed 2** in einer großen amerikanischen Spiele-Zeitschrift startete Ubisoft die offizielle Webseite zum Spiel (http://assassinscreed.de.ubi.com). Diese enthält ein kurzes Teaser-Video mit Anspielungen, was Sie im Spiel erwarten wird. Unten haben wir für Sie die relevantesten herausgepickt und interpretiert. Nach der Videosequenz erscheint

STARTPUNKT | Mit diesem Symbol schalten Sie auf der Webseite zum Spiel das erste versteckte Bild frei.

Zwischen den Attentaten übernehmen Sie die Rolle von Desmond Miles. Dieser wird in naher Zukunft in einem Labor gefangen gehalten. Wissenschaftler versuchen, aus seinen Erinnerungen die Abenteuer seines Vorfahren Altair zu rekonstruieren, um ein bedeutsames Geheimnis zu lüften.

Ein typisches Attentat in Assassin's Creed läuft so ab: Sie kundschaften als Altair die Gegend aus und sammeln Informationsschnipsel über das Opfer, indem Sie ein paar Minispielchen erledigen, das Zielobjekt ausschalten und dann flüchten. Dieser grundsätzliche Spielablauf bleibt auch in Teil 2 erhalten, mit dem Unterschied, dass es mehr und vor allem abwechslungsreichere Informationsminispielchen gibt. Die langweiligen Lauschangriffe und Taschendiebstähle sind gar nicht mehr enthalten.

„Mehr Abwechslung" ist ein gutes Stichwort, denn das trifft auch auf das überarbeitete Kampfsystem zu. Der Schwerpunkt liegt zwar immer noch auf Konterattacken, das Angriffsrepertoire des neuen Helden ist aber deutlich größer. Nicht zuletzt, weil Sie Gegnern jetzt die Waffen klauen dürfen. Als Ezio kämpfen Sie mit Äxten, Knüppeln, Schwertern, Stäben, Speeren, Hellebarden und Messern. Diese neue Vielfalt ist dringend nötig, denn die Feinde haben dazugelernt und lassen sich nicht mehr so leicht foppen. Wachen werden viel schneller misstrauisch, wenn Sie sich ungewöhnlich verhalten.

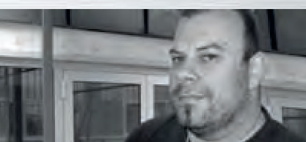
In Assassin's Creed waren Heuballen ein probates Mittel, um sich kurz zu verstecken und hartnäckige Verfolger loszuwerden. In Teil 2 sind selbst diese einstmals „heiligen" Zufluchtstätten wegen herumstochernder Hellebardenträger nicht mehr sicher. Im Gegenzug dürfen Sie jetzt aus Heuballen heraus Gegner mit einem Überraschungsangriff außer Gefecht setzen.

Es ist aber (wie in Teil 1) nicht immer möglich, sich elegant mit einem Stealth-Kill aus der Affäre zu ziehen. Beim Kampf (vor allem mit mehreren Feinden) ist es unabdingbar, genau über die spezifischen Stärken und Schwächen des jeweiligen Gegnertyps Bescheid zu wissen. Diese bestimmen seinen Angriffsstil und verraten Ihnen, für welche Waffenart er besonders anfällig ist. Sollten Sie im Kampf zu stark verwundet werden, bleibt Ihnen im neuen Assassin's Creed nichts anderes übrig, als einen italienischen Quacksalber aufzusuchen, der sich Ihrer Verletzungen annimmt.

Wie eingangs angedeutet, spielt AC 2 in Italien, genauer gesagt in der Toskana. Wie das „Königreich" genannte Umland im ersten Teil verbindet die Toskana die bisher bekannten Missionsstädte Florenz und Venedig. Es versteht sich von selbst, dass Sie in Letzterem bekannte Sehenswürdgkeiten wie die Rialto-Brücke oder die St.-Markus-Basilika besuchen dürfen. Für Kenner nicht neu: Sie dürfen alle Missionsorte nach versteckten Gegenständen absuchen. Anders als beim Vorgänger erhalten Sie für Erfolge auf diesem Gebiet diesmal Boni, die sich direkt auf das Spiel auswirken – beispielsweise mehr Lebensenergie oder höhere Angriffskraft. Zur schnellen Fortbewegung bedient sich Ezio wie sein Vorfahre Altair eines edlen Rosses. Außerdem ließ Ubisoft verlauten, dass der neue Held schwimmen und sogar fliegen kann. Letzteres mithilfe einer Flugmaschine, die ihm sein Kumpel Leonardo da Vinci zur Verfügung stellt. Alles, was wir sonst noch herausfinden konnten, haben wir samt weiteren Infos zur Spielfigur und einer Analyse des kryptischen Trailers auf der Teaser-Webseite zu Assassin's Creed 2 in den unten stehenden Kasten gepackt. ❑

ERSTEINDRUCK

Wolfgang Fischer



Ich bin heiß auf **Assassin's Creed 2**. Warum? Weil Teil 1 gut war, auch wenn er an manchen Stellen noch etwas Feintuning vertragen hätte: Die Minispiele waren öde, die Kämpfe zu einfach und die Attentate zu stereotyp. Die gute Nachricht ist, dass die bisher zum zweiten Teil veröffentlichen Infos nur einen Schluss zulassen: Den Entwicklern sind die Probleme des Vorgängers bewusst und sie werden diese beseitigen. Bravo!

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Ubisoft Montreal**
ANBIETER: **Ubisoft**
TERMIN: **4. Quartal 2009**

ein Symbol auf dem Bildschirm, mit dem Sie auf einer Unterseite fünf weitere 3D-Bilder zum Spiel freischalten können. Und so funktioniert's: Klicken Sie auf das Symbol, um zu einer druckfähigen Fassung zu gelangen. Drucken Sie diese aus und schließen Sie eine Webcam an. Auf der zuvor erwähnten Unterseite wählen Sie dann den ersten der fünf Menüpunkte an und halten den Ausdruck vor die Webcam. Daraufhin erscheint eine 3D-Darstellung von Ezios Assassinenklinge. Die restlichen Symbole sind ebenfalls auf der Teaser-Webseite versteckt. Was die kryptischen Codes der fünf freischaltbaren Bilder bedeuten, lässt sich übrigens mithilfe einer simplen Alphabetverschiebung um jeweils einen Buchstaben herausfinden. Aus EFBUI wird DEATH (Tod), aus IFSP wird HERO (Held) und so weiter. Wer gar nicht weiterkommt, findet zusätzliche Hinweise auf www.pcgames.de. Viel Spaß beim Ausprobieren und Suchen der restlichen Symbole!

DER NEUE HELD

Altair hat ausgedient! In Assassin's Creed 2 erwartet Sie ein neuer Protagonist.

Der Neue heißt Ezio Auditore de Firenze, ist florentinischer Adliger und ebenfalls Assassine. Er tötet am liebsten mit seinen beiden versteckten Assassinenklingen und sieht seinem Vorfahren Altair ganz schön ähnlich. Ezios Abenteuer, in dessen Verlauf Sie auf bekannte Persönlichkeiten wie Leonardo da Vinci, Niccolo Machiavelli oder Lorenzo de Medici treffen, spielt im Jahre 1476.

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER | Ein Werk von da Vinci. Hierbei handelt es sich um eine Flugmaschine, die der Künstler erfunden hat. Sie wird in **AC 2** von Held Ezio verwendet, um sich Zielobjekten aus der Luft ungesehen zu nähern.

VERSTECKTE KLINGE | Konzeptzeichnung einer Assassinenklinge, wie sie von Ezio verwendet wird. Im Video wird der Anschein erweckt, das Design würde vom Künstler Leonardo da Vinci stammen.

DER VITRUVIANISCHE MENSCH | Diese berühmte Zeichnung Leonardo da Vincis zeigt einen perfekt proportionierten Menschen. Über die Bedeutung in **AC 2** lässt sich nur spekulieren. Es liegt jedoch die Vermutung nahe, dass die Entwickler diese Zeichnung als Sinnbild für die Renaissance gewählt haben, zu deren Zeit der Titel spielt.

Prototype

Von: Christoph Schuster

Ein gnadenloser Krieg zwischen Mutanten und Menschen – und Sie sind mittendrin! Doch bietet dieser Titel mehr als nur übertriebene Gewalt?

Der Name **Prototype** scheint etwas hoch gegriffen. Superhelden, Zombies, eine Stadt im Chaos – all das boten schon unzählige Titel zuvor. Dass dieses Exemplar trotzdem einen Blick wert sein könnte, wurde uns klar, als wir eine Vorabversion des Titels anspielen durften. Zu Beginn werfen die Entwickler den Spieler direkt ins Geschehen: In der frei begehbaren Stadt herrscht reinste Anarchie, doch Ihr Spielcharakter verfügt bereits über einige Fähigkeiten. So bekommen Sie einen ersten Vorgeschmack darauf, was Sie später erwartet.

Nach dem spielbaren Prolog landen Sie 18 Tage in der Vergangenheit. Eine Zwischensequenz zeigt, wie Hauptcharakter Alex Mercer aus einem Labor ausbricht und im Kampf gegen paramilitärische Sicherheitskräfte seine übernatürlichen Fähigkeiten entdeckt. Sobald Sie anschließend erneut in seine Haut schlüpfen und die Straßen des virtuellen Manhattan betreten, werden Sie diese kaum wiedererkennen. Wo wenige Minuten zuvor zum Spieleinstieg noch Häuserblocks in Flammen standen und Soldaten mit Panzern gegen widerliche Mutanten ausrückten, herrscht nun geschäftiges Großstadttreiben. Doch die Idylle trügt! Ein ausgebrochenes Virus verwandelt Einwohner in brutale Zombies. Anstatt jedoch direkt mit einer von Untoten überrannten Stadt konfrontiert zu werden, erleben Sie in **Prototype** langsam, wie um Sie herum das Chaos ausbricht. Das Verderben breitet sich aus, Mutanten übernehmen mehr und mehr Gebiete. Befindet sich ein Stadtviertel im Griff der Seuche, bildet sich dort ein sogenannter „Hive", eine Mutantenfestung. Die Regierung lässt im Gegenzug die Stadt abriegeln, Truppenverbände bilden Operationsbasen.

Wo Alex in dieses Schema passt? Das weiß noch niemand. Der Held besitzt einerseits die übernatürlichen Kräfte eines Mutanten, andererseits hat er seinen menschlichen Charakter behalten. Somit steht er bald zwischen den Fronten. Sowohl die militärische Anti-Zombie-Einheit BlackWatch als auch die Sicherheitskräfte des

Schnittig

Alex Mercers mutierter Körper hat für beinahe jede Situation die richtige Fähigkeit in petto.



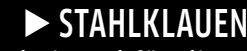
ÜBERFLIEGER | Selbst in luftiger Höhe bleiben Sie nicht vor Kämpfen gegen Ihre Kontrahenten verschont.



UNEMPFINDLICH | Sogar nach heftigen Explosionen regeneriert sich Alex' Körper zügig – Mutationen sei Dank.

DIE HELDENFÄHIGKEITEN

Das Salz in der Suppe von Prototype stellen die Mutantenfähigkeiten des Hauptcharakters dar. Diese erlernen Sie im Verlauf des Spiels und bauen sie durch gewonnene Erfahrungspunkten weiter aus. Eine Auswahl aus Alex Mercers Angriffsrepertoire stellen wir Ihnen hier schon einmal etwas ausführlicher vor:





▶ STAHLKLAUEN
Comic-Kollege Wolverine stand anscheinend für diese Fähigkeit Pate. Mit stählernen Krallen schlitzt Alex seine Gegner auf oder zerstückelt sie gar. Die Klauen sind natürlich besonders gegen Infanterie und Mutanten ein bevorzugtes Mittel.

▲ FELSENFAUST
Wenn Sie diese Fähigkeit ausgewählt haben, verwandeln sich Alex' Fäuste in steinerne Brocken, mit welchen er erbarmungslos auf Gegner eindrischt. Insbesondere gegen Fahrzeuge höchst effektiv.

▲ SCHUTZPANZER
Statt der Angriffsfähigkeiten können Sie auch eine von zwei Panzerungen aktivieren. Ein Schutzschild verschafft Ihrem Helden dabei die Möglichkeit, unbeschadet und ungebremst Gegnermassen zu überrennen. Alternativ entscheiden Sie sich für eine kugelsichere Rüstung.

▼ SCHWERTARM
In diesem Modus verwandelt sich Alex' rechter Arm in eine gigantische Klinge, einem Zweihänder nicht unähnlich. Damit säbeln Sie sich durch Feindgruppen und holen zu Rundum-Attacken aus.



▼ TOTALE ZERSTÖRUNG
Durch Attacken und Kombos wächst ein spezieller Energiebalken am Bildschirmrand. Ist diese Leiste komplett gefüllt, dürfen Sie einen sogenannten „Devastator Move" ausführen. Dieser Angriff hat eine absolut fatale Wirkung in einem Radius von einigen Metern um Alex herum.

◀ TÖDLICHE DORNEN
Durch seine Mutation ist es Alex unter anderem auch möglich, tödliche Stacheln aus dem Boden sprießen zu lassen. Dabei bohrt er seinen klauenbewehrten Arm in den Asphalt und attackiert Kontrahenten auf kurze bis mittlere Distanz. Seine Opfer spießt er so regelrecht auf.

Forschungskonzerns GenTech, aus dessen Labors er flüchtete, machen erbarmungslos Jagd auf ihn. Die Gegenseite stimmt mit ein und bekämpft Alex Mercer ebenfalls bis aufs Blut. Erschwerend kommt hinzu, dass besagter Heroe unter Amnesie leidet. Ergo versuchen Sie, die Verschwörung um das Virus und zusätzlich Alex' Vergangenheit aufzudecken. Dazu nutzen Sie dessen Mutantenfähigkeiten: Er kann Menschen in sich aufsaugen und dabei einige ihrer Erinnerungen übernehmen. Auf diesem Weg gehen Sie den Geschehnissen auf den Grund und entdecken Verknüpfungen unter den Gedächtnisbruchstücken. Dieses „Netz der Intrigen" wird insgesamt 140 Wissensschnipsel umfassen, von denen rund 30 zum Abschluss der Haupthandlung benötigt werden.

Wenn Sie einen Charakter „konsumiert" haben, stehen Ihnen nicht nur dessen Gedanken, sondern auch seine Gestalt zur Verfügung. Das ermöglicht unauffällige Schleicheinlagen, indem Alex sich als Zivilist oder gewöhnlicher Soldat tarnt. Schlüpfen Sie hingegen in die Haut eines Kommandeurs, können Sie auf einen rangniederen Soldaten deuten. Damit beschuldigen Sie diesen, ein gesuchter Mutant zu sein. Der Ärmste wird dies natürlich verzweifelt abstreiten und schließlich fliehen, während seine (Ex-)Kollegen ihn verfolgen und niederstrecken – wie fies!

Daneben steht Ihnen eine Vielzahl an Spezialfähigkeiten zur Verfügung, die wir im Extrakasten „Die Heldenfähigkeiten" genauer beleuchten. Und als wäre all das noch nicht genug, darf Alex zudem Waffen besiegter Gegner aufnehmen sowie anrückende Panzer und Helikopter entern und übernehmen. Um die Fähigkeiten des Helden im Umgang mit Schießprü-



STAHLHART | Die Armee versucht mit schwerem Geschütz die Lage unter Kontrolle zu bekommen.



RACHE IST | … in diesem Fall eine äußerst blutige Angelegenheit. Solche Bilder liefert **Prototype** im Sekundentakt.


FEINDLICHE ÜBERNAHME | „Konsumieren“ Sie Feinde, um deren Erinnerungen und Gestalt übernehmen zu können.


MONSTRÖS | Im Spielverlauf warten besonders gefährliche Bestien wie dieser Riesenmutant auf Sie.

geln und Vehikeln zu verbessern, investieren Sie im Kampf gewonnene Erfahrungspunkte in die entsprechenden Eigenschaften. Alternativ saugen Sie einen auf die gewünschte Waffe spezialisierten Gegner in sich auf und übernehmen so dessen Fähigkeiten. Abgesehen davon verfügt Alex Mercer natürlich über die üblichen Superheldenkräfte. Er kann Autos durch die Luft schleudern, Hochhäuser hinaufsprinten, von besagten Gebäuden wieder herunterspringen und bei der Landung per Bodyslam Panzer zerstören. Auch diese Fähigkeiten – Sie ahnen es sicher bereits – lassen sich durch Erfahrung steigern. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, können Sie, genügend Schwung vorausgesetzt, durch die Lüfte gleiten. Nur Fliegen ist schöner!

Die beschriebenen Aktionen gehen bereits flüssig von der Hand, dummerweise aber nur per Gamepad. Noch hegen wir Zweifel, ob die Tastatursteuerung ähnlich gut funktionieren wird. Zwar bewies **Mirror's Edge** kürzlich, dass PC-Umsetzungen fantastisch klappen können, die Liste an Negativbeispielen ist dafür aber umso länger.

Apropos negativ: **Prototype** bietet zwar Actionkost vom Feinsten und eine Vielzahl an Fähigkeiten. Auf Dauer büßt das Gemetzel allerdings einiges an Reiz ein und leidet unter ähnlichen Symptomen wie die meisten Open-World-Titel. Die Aufgabe der Entwickler wird es nun sein, mit packenden, abwechslungsreichen Missionen die Motivation durchgehend auf hohem Level zu halten. Inwiefern die Jungs von Radical Entertainment das schaffen, lässt sich noch nicht abschätzen. Die Grafik können wir im Gegensatz dazu aber bereits beurteilen. Umgebung und Charaktere erreichen zwar nicht den Detailgrad eines **Crysis**, dafür überzeugen die tolle Weitsicht und die schiere Masse an dargestellten Figuren und Objekten. Fenster splittern unter den Füßen Ihres Helden, wenn Sie Häuserfassaden hinaufjagen, Krater verunzieren den Asphalt und brennende Gebäude beschwören Weltuntergangsstimmung. Betreten Sie ein von Mutanten dominiertes Gebiet, überzieht ein Rotschleier den Bildschirm, es entsteht unweigerlich eine bedrohliche Atmosphäre. Das virtuelle Manhattan auf dem Weg zur Apokalypse verblüfft mit einer absolut stimmigen Umsetzung.

Als Veröffentlichungszeitraum strebt das Team den Sommer dieses Jahres an. Was wir bisher sahen, machte einen sehr fortgeschrittenen Eindruck, der Termin scheint realistisch. Die größte Hürde lauert hierzulande jedoch in Form der USK. Der düstere Comicstil von **Prototype** zeichnet sich durch einen übertriebenen Gewaltgrad und literweise Pixelblut aus. Zudem bevölkern Zivilisten das Krisengebiet. Trotz der comicartigen, regelrecht absurden Überzeichnung bezweifeln wir doch, dass der Titel in Deutschland erscheinen wird. Erwachsene Spieler sollten **Prototype** dennoch im Auge behalten. Es besitzt zweifelsohne das Potenzial zum echten Actionfeuerwerk! ❑

ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster



Knallharte Action, atemberaubende Superkräfte und fantastische Endzeitstimmung begeisterten mich anfangs ungemein. Irgendwann nutzte sich dieser Effekt jedoch ab und das Spiel offenbarte seine simple Struktur. Wenn die Entwickler nun spannende Missionen und Wendungen in die Handlung integrieren, entsteht hier ein Actionfest. Andernfalls geht **Prototype** nach einiger Zeit die Luft aus.

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Radical Entertainment**
ANBIETER: **Activision Blizzard**
TERMIN: **Sommer 2009**

LESENSWERT

Neben dem Actionspiel für PC und Konsolen wird an einem düsteren Prototype-Comic gearbeitet.

Prototype erinnert mit seiner Aufmachung, seiner Handlung und dem düsteren, übertrieben brutalen Stil sehr an moderne Superhelden-Comics der Marke **Sin City** oder **Watchmen**. Diesem Umstand tragen die Zeichner und Autoren von Wildstorm Productions, die zum Kultverlag DC Comics (u. a. **Batman**, **Superman**) gehören, nun Rechnung: Auf Basis des Spiels arbeiten sie an einer sechsteiligen Comic-Reihe, die diesen Monat in den USA erscheint.




LUFTANGRIFF | Sie können Waffen von besiegten Gegnern aufnehmen und nutzen.

SPIELZUG | Eine typische Spielszene: Der Skaven-Fänger ist auf dem Weg in die Endzone. Die Goblin-Spezialcharaktere Fanatic und Kennsägen-Goblin haben das Nachsehen.

Von: Tobias Zellerhoff

Neues aus dem Warhammer-Universum: Spiel, Spaß und Strategie rund ums Ei.

Blood Bowl

SPITZENSPIELER | Der Skaven-Rat-Oger wütet unter den gegnerischen Goblins. Diese haben dem Riesen wenig entgegenzusetzen.

Fair Play ist was für Memmen und Verlierer: So in etwa könnte das Motto von Blood Bowl lauten, einer Art American Football in einer abgedrehten Fantasy-Welt. Das Spiel wurde erstmals 1987 von Games Workshop als Tabletop-Spiel veröffentlicht. Dabei bewegten Sie bemalte Zinnfiguren auf einem Feld. Natürlich nicht willkürlich, sondern im Rahmen eines umfangreichen Regelwerkes.

Bei einer Präsentation des Spiels in unseren Redaktionsräumen wurde schnell deutlich, dass Entwickler Cyanide die PC-Variante des Tabletop-Spiels perfekt gelungen ist. Blood Bowl-Veteranen werden sich an der detailgetreuen Umsetzung des Regelwerkes erfreuen und ein Wiedersehen mit einigen alten Bekannten wie dem Kettensägen-Goblin oder der Zwergen-Todeswalze feiern. Blood Bowl-Neulinge werden anders als beim Tabletop-Spiel nicht durch das komplexe Regelwerk abgeschreckt. Denn das Spielprinzip der PC-Fassung ist simpel: „Das Ei muss in die Endzone.“ Dies geschieht, wie beim Vorbild American Football, auf unterschiedliche Weise. Entweder Sie suchen eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung und rennen mit dem Ball einfach in die Endzone oder Sie schicken einen Fänger hinter die Verteidiger und passen ihm den Ball zu. Für Liebhaber einer besonders rustikalen Spielweise bietet Blood Bowl noch eine weitere Variante: Sie dürfen auch so lange auf die Spieler der gegnerischen Mannschaft einprügeln, bis diese nicht mehr in der Lage sind, das Spiel fortzusetzen.

Vor dem sportlichen Gemetzel wählen Sie Ihr Team aus acht spielbaren Völkern: Menschen, Zwerge, Waldelfen, Orks, Goblins, Chaos, Skaven und Echsenmenschen. Diese unterscheiden sich durch ihre anatomischen Merkmale stark in der Spielweise. So sind die Menschen absolute Durchschnittstypen. Zwerge bewegen sich nur langsam übers Feld, sind dafür aber beim Blocken fast unschlagbar. Skaven und Waldelfen hingegen setzen ihre Agilität perfekt im Lauf- und Passspiel ein, haben jedoch Probleme im körperbetonten Spiel. Ein Team besteht aus elf Feld- und einer Handvoll Auswechselspielern. Neben Blockern, Flügelspielern und Fängern gibt es zahlreiche Spezialcharaktere (zum Beispiel den erwähnten Kettensägen-Goblin), die von Volk zu Volk variieren.

Zur Wahl stehen zwei Spielmodi: Blitz und Klassisch. Letzterer ist eher für Blood Bowl-Puristen gedacht, da er auf dem Regelwerk der 5. Edition des Tabletop-Spiels basiert. Er wird ausschließlich rundenbasierend gespielt. Die Blitz-Variante gibt Ihnen darüber hinaus die Möglichkeit, das Spiel in Echtzeit zu erleben. Zudem enthält dieser Modus zahlreiche Elemente, die das Spielgeschehen actionreicher gestalten: Zauberer greifen von außen ins Spiel ein oder Hooligans stürmen das Spielfeld.

Statistiker kommen bei Blood Bowl ebenfalls auf ihre Kosten. Angefangen bei Fouls über den Ballbesitz bis hin zum Ableben von Spielern werden alle relevanten Spieldaten peinlichst genau dokumentiert. Selbst die Kalauer der beiden Kommentatoren fließen in die Spielnachbereitung ein. All dies spiegelt den Humor von Entwickler und Tabletop-Vorlage perfekt wider. Liebe zum Detail zeichnet auch die Grafik aus. Ausgefallene Bandenwerbung, betrunkene Zwergen-Cheerleader und gelungene Charaktermodelle sind nur einige der optischen Leckerbissen. ❑

ERSTEINDRUCK

Tobias Zellerhoff



Wie jeder Tabletop-Fan bekomme ich alleine bei Erwähnung von **Blood Bowl** schon schwitzige Hände. Ich kann es kaum erwarten, mein eigenes Team zu kreieren und Gegner vom Feld zu fegen. Für Gelegenheitsspieler ist die Mischung aus **Warhammer**, Taktik und American Football wohl (zu) schwer verdauliche Kost. Dennoch habe ich die Hoffnung, dass **Blood Bowl** einer der Höhepunkte 2009 wird. Kick off!

GENRE: **Taktisches Sportspiel**
ENTWICKLER: **Cyanide**
ANBIETER: **Deep Silver**
TERMIN: **26. Juni 2009**

VOLLES ROHR | Panzer dürfen Sie nicht nur kommandieren, sondern natürlich auch selbst steuern.

ArmA 2

Von: Toni Opl

Krieg der Militär-Simulationen – Bohemia Interactive bläst zum Großangriff auf Operation Flashpoint 2.

Während in England fleißig an der Fertigstellung des offiziellen **Operation Flashpoint**-Nachfolgers mit dem Titelzusatz **Dragon Rising** gearbeitet wird (siehe Vorschau letzte Ausgabe), nähert sich in der Tschechischen Republik ein ganz ähnliches Spiel dem Gold-Status.

ArmA 2 erinnert in vielen Aspekten frappierend an das Codemasters-Produkt, was natürlich daran liegt, dass Bohemia Interactive 2001 für das erste **Flashpoint** verantwortlich zeichnete und damit das Genre der militärischen Sandbox-Shooter begründete.

Erneut erwarten Sie eine gigantische, frei begehbare Welt, unzählige Waffen und Vehikel, dynamische Tageszeiten- und Wetterwechsel, mehrere verfeindete Fraktionen, diverse Koop- und Versus-Modi, ein umfangreicher Missions-Editor sowie – allem voran – gnadenloser Realismus. Der Konflikt ist freilich ein anderer ...

Willkommen in Chernarus! Der 225 Quadratkilometer große, post-sowjetische Staat steht an der Schwelle zum Bürgerkrieg und die NATO soll's mal wieder richten. Also rekrutiert man Sie für das U.S. Marine Corps und schickt Sie mitten in den Krisenherd, um weitere zivile Opfer zu verhindern. Und da wären wir schon bei einem guten Stichwort: Zivilisten. Anders als auf der „menschenleeren" Insel Skira von **OpF: Dragon Rising** trifft man in den insgesamt 50 Städten und Örtchen von Chernarus auf Bewohner, die teilweise sogar für das Vorankommen in der Kampagne wichtig sind.

So stoßen wir während unseres Testeinsatzes mit einer grafisch schon weitgehend finalen Vorschauversion auf einen Dorfpfarrer, der unabhängige Rebellentruppen mit Waffen (!) versorgt. Nicht selten müssen wir während der ungemein authentisch gestalteten Missionen spontan reagieren: Den Geistlichen verpfeifen und die Schießeisen einsacken

WETTRÜSTEN


Operation Flashpoint


Armed Assault


ArmA 2

ArmA 2 profitiert von der Real-Virtuality-Engine, die seit zehn Jahren stetig weiterentwickelt wird. Seit Operation Flashpoint hat sich eine Menge getan.

Fachsimpelei für Technik-Freaks: **Operation Flashpoint** profitierte anno 2001 von Direct X 7, Echtzeit-Schatten und -Lichteffekten, Hi-Res-Texturen, dynamischen Tageszeit- und Wettereffekten sowie einer dynamischen Soundkulisse. Für den inoffiziellen Nachfolger **Armed Assault** (2007) wurde aufgerüstet: Direct X 9 (Shader-Modell 2), High Dynamic Range Rendering und Echtzeit-Data-Streaming. Neu in **ArmA 2**: Multicore-Support, Direct X 9 (Shader-Modell 3), Parallax Texture Mapping, Hemispherical Lighting und eine deutlich verbesserte KI („Micro-AI").


Operation Flashpoint


Armed Assault


ARMA 2



BOOM! | Per C4-Ladung haben wir eine feindliche Kommunikationsbasis zerstört.

AUSSTIEG | Die KI-Kumpels können wir befehligen oder auch direkt steuern.

oder Stillschweigen bewahren und dafür wichtige Informationen von dem Pfaffen erhalten?

Solche Entscheidungen beeinflussen nicht nur den Verlauf der Story, sondern auch deren Ausgang. Laut Senior Artist Jan Pražák von Bohemia hat die Einzelspieler-Kampagne vier verschiedene Endsequenzen. Beachtlich auch die von ihm veranschlagte Spielzeit: Wer mit Schallgeschwindigkeit durch die Szenarien hetzt, braucht gut 10 bis 15 Stunden bis zum Abspann. Wer hingegen akribisch auch jeder Nebenmission nachgeht, dürfte locker doppelt bis dreimal so lange unterwegs sein.

Bei der Präsentation des Spiels verrät Pražák weitere Details: „ArmA 2 ist keinesfalls leichter als der Vorgänger, aber wir greifen dem Spieler jetzt an mehreren Stellen unter die Arme. Nach einem schweren Treffer kann man beispielsweise noch in Deckung kriechen und sich von einem Kameraden notdürftig zusammenflicken lassen."

Sonstige Neuerungen: Überwachungsdrohnen, Luft- und Artillerieunterstützung, Basisbau, ein taktischer „High Command"-Modus, steuerbare Fallschirme, Senkrechtstarter (VTOL), die Möglichkeit, über Hindernisse zu klettern, sowie eine lebendige Fauna.

Auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad helfen viele Bildschirmanzeigen, Friendly Fire ist deaktiviert. Auf der höchsten Stufe dagegen gibt's die sonst jederzeit anwählbare Schulterperspektive nicht. Gespeichert wird per Auto- und Quicksafe. Doch nun zurück zu unserer Preview-Fassung ...

Obwohl die Demo nur vier Missionen der Kampagne enthält, ist der Dienst an der Waffe abwechslungsreich. Zunächst schleichen wir mitten in der Nacht durch den Wald, müssen nur Befehle befolgen und unter anderem ein Rebellenlager ausheben. Später führen wir dann ein Vier-Mann-Squad

▶ BEFEHLSHABER | In späteren Missionen können und müssen Sie mehrere Truppenverbände durchs Gelände scheuchen.

▼ CLEVER? | Die neue „Micro-KI" soll selbstständig an Mauern und Hausecken Deckung suchen, Deckungsfeuer geben und mit Präzision im Zentimeterbereich navigieren können.

4: "You believe this shit? Like to see his pudgy ass on a forced march. Out here all night in this shit..."
4: "078119 ENEMY Man"
4: "ENEMY Machinegunner, right, far from us"

DIE WAFFEN

Mehr als 40 Waffen aus Ost und West werden dem Spieler zur Verfügung stehen. Aufgrund unterschiedlicher Zusatzausstattung (Zieloptik etc.) ergeben sich über 80 Variationen – absolut originalgetreu nachgebildet.

Mk.48

DMR

Mörser 81 mm

CZ 550 Scoped

M4A1 SOPMOD HOLO + M203

IGLA 9 K38

Igla Anti-Aircraft Pod

M4A1 SOPMOD QDS

VSS Vintorez

RPK

DIE VEHIKEL

ARMA 2 bietet über 50 Fahr- und Flugzeuge – sowohl militärischer als auch ziviler Art. Einige davon sind zudem mehrfach vertreten, etwa mit unterschiedlicher Bewaffnung oder anderer Tarnung. So kommt man auf insgesamt 120 steuerbare Vehikel.





VIRTUAL BATTLE SPACE 2

LAN-Party mit Lerneffekt: Im Joint Multinational Training Center „spielt" die U.S. Army für den Ernstfall.

„Wir spielen keine Spiele, wir nutzen Gaming-Technologie zu Trainingszwecken!", heißt es bei der Führung durch das Joint Multinational Training Center (kurz: JMTC) auf der US-Basis von Grafenwöhr. Hier werden Soldaten auch virtuell für ihren Einsatz in echten Krisengebieten wie Afghanistan ausgebildet. „Bewaffnet" mit Headset, Maus, Tastatur und teils auch Lenkrad können mehr als 2.000 Mann an simulierten Einsätzen teilnehmen und heikle Szenarien immer wieder durchspielen – ganz ohne explodierende Kosten, Materialverschleiß und logistischen Größenwahn.

Die Verbindung zu ARMA 2 liegt im verwendeten Simulationsprogramm. Das JMTC bedient sich des von Bohemia entwickelten Virtual Battle Space 2. Grundgerüst des VBS2 ist die Real-Virtuality-Engine, die bereits im Vorgänger Armed Assault zum Einsatz kam. Natürlich musste der Code an die speziellen Anforderungen der Armee angepasst und immens erweitert werden, sodass man jede nur erdenkliche Konfliktsituation und jedes auf der Erde vorkommende Terrain simulieren kann. Leider durften wir nicht mitspielen ...

▲ **KOMMANDANT** | Der Soldat rechts im Bild (Dienstgrad unbekannt) koordiniert den gerade laufenden Einsatz.

◀ **TRAINING AREA** | Das komplette Joint Multinational Training Center besteht aus 56 Gebäuden mit Hunderten von Rechnern.

▼ **CHAUFFEUR** | Auch beim virtuellen Manöver sind die Rollen klar verteilt.



an, können unsere Kameraden herumscheuchen, erkunden ganze Ortschaften und schalten einzelne Zielpersonen und natürlich auch Unmengen an gegnerischen Soldaten aus.

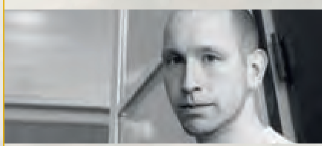
Richtig knifflig wird es, als wir im letzten der vier Einsätze eine besetzte Stadt einnehmen und dabei nicht nur unser Fire-Team, sondern auch weitere verbündete Einheiten kommandieren müssen. Gar nicht so leicht, hier den Überblick zu behalten!

Wie gut, dass es neben der Kampagne auch diverse Freeplay-Szenarios gibt, in denen wir uns weiter mit der Spielmechanik vertraut machen können. Wir wählen eine aus und hören uns auf dem Weg zum Einsatzort das Misisons-Briefing an. Stadt besetzen und gegen anrückende Feinde halten! Check! Seite an Seite mit mehreren KI-Kollegen springen wir aus dem Heli und pirschen uns vom Strand aus langsam über eine Anhöhe in das Örtchen. Es kommt zu erbitterten Feuergefechten, wir werden verwundet, bekommen aber Erste Hilfe und sind rasch wieder einsatzbereit. Etwa 15 Minuten später ist das Dorf besetzt und ein feindliches Lager „gesäubert".

Plötzlich taucht im Norden ein gepanzerter Truppentransporter (APC) auf, dessen schweres MG uns zigmal hintereinander den Garaus macht. Wir haben keine Chance! Hätten wir vorhin doch nur den Raketenwerfer aus dem Lager mitgenommen! Nun ja – hinterher ist man immer schlauer ... ❑

ERSTEINDRUCK

Toni Opl



Auf den ersten Blick erscheint mir **ARMA 2** komplexer und tiefgründiger als **OpF: Dragon Rising**, dafür aber auch längst nicht so einsteigerfreundlich. Die Tastatur ist voll belegt und ohne das Tutorial absolviert zu haben, ist man völlig aufgeschmissen. Doch genau das zieht hartgesottene Taktik-Fans ja aufs Schlachtfeld. Ich bin gespannt, welche Simulation den Test-Krieg gewinnt.

GENRE: **Taktik-Shooter**
ENTWICKLER: **Bohemia Interactive**
ANBIETER: **Peter Games**
TERMIN: **Juni 2009**



DÜSENJÄGER | Die Steuerung von Jet und Helikopter erfordert erneut jede Menge Übung.

Von: Jürgen Krauß

Mal wieder eine von diesen „ganz speziellen“ Filmversoftungen? Jein.


BLECHSCHADEN | Mit einem Raketenwerfer nimmt John Connor eine Gruppe Roboter aufs Korn.


TEAMARBEIT | Der Rest Ihres Rebellentrupps ist präsent, meist aber wenig hilfreich.


DIE SPINNEN JA! | Frontalangriffe helfen gegen Spinnenroboter wenig. Deren Schwachpunkt liegt hinten.

Terminator: Die Erlösung

Ich komme wieder! Vermutlich war sich Arnold Schwarzenegger als Terminator gar nicht bewusst, wie wahr dieses Zitat auch 2009, also 25 Jahre später, noch sein würde. Schon Ende Mai steht uns ein neuer Terminator ins Haus, sowohl auf der Leinwand als auch in Spieleform. Grund genug, uns die Xbox-360-Vorschaufassung unter den Nagel zu reißen und die beiden enthaltenen Levels einmal anzuspielen.

Die Hintergrundgeschichte hat mit dem parallel erscheinenden Film nicht viel zu tun, außer dass mal wieder das Maschinennetzwerk Skynet auf Menschenjagd geht. Als John Connor kämpfen Sie ums Überleben, die Freiheit und die von der flachen Inszenierung herrührende Langeweile. Unsere Vorschauversion beamt uns direkt in Kapitel 3, wir sehen uns schon nach wenigen Schritten zwei spinnenartigen Robotern gegenüber. Schnell finden wir heraus, was zu tun ist: Mit unserer computergelenkten Partnerin Blair nehmen wir die Biester in die Zange, unsere Begleiterin lenkt die Maschinen von vorne ab, wir setzen sie mit gezielten Schüssen auf ihre Schwachstelle am Rücken außer Gefecht. Kurzer Fußmarsch, das Gleiche noch einmal. Kurze Zwischensequenz, das Gleiche noch einmal. Kurzer Fußmarsch … Sie sehen das Problem: Richtig spannend ist das noch nicht.

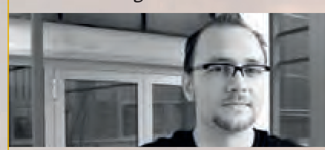
Wir springen zu Kapitel 6 – direkt in eine U-Bahn, wo wir von einem Geschütz aus fahrende Drohnen aufs Korn nehmen. Nett … für wenige Minuten. Dann: Zwischensequenz, noch mal U-Bahn, Zwischensequenz und zu guter Letzt noch einmal Geballer – nur mit Jeep statt mit U-Bahn. Auch dieser Spielabschnitt vermag es nicht, uns ernsthaft vor den Bildschirm zu fesseln. Zwischensequenzen und Audiokommentare drücken weiter aufs Gemüt: Die Filmabschnitte sind handwerklich mäßig, die Ansagen Ihrer Kollegen in den Feuerpausen reichen von lustlos bis peinlich, von Atmosphäre fehlt jede Spur. Der Eindruck wird sich wahrscheinlich noch ein wenig bessern, sobald wir die Kapitel im richtigen Zusammenhang und am Stück genießen dürfen – ein Story-Feuerwerk à la **GTA 4** brauchen Sie aber nicht zu erwarten.

Zumindest die uns vorliegende Konsolenfassung orientiert sich stark an einem sehr beliebten Epic-Titel, der in Deutschland die USK-Hürde gerissen und es deswegen nicht in die Händlerregale geschafft hat: Die Steuerung ist träge – perfekt für Konsole und Gamepad, was das für den PC bedeutet, bleibt noch abzuwarten. Das Deckungssystem funktioniert – zumindest mit dem Xbox-360-Pad – einwandfrei: Per Knopfdruck „saugen“ Sie sich an einem Hindernis fest und stehen nur zum Schießen kurz auf. Blind feuern geht natürlich auch, bringt meist aber recht wenig. Lenken Sie Herrn Connor dann grob in Richtung der nächsten Deckung, erscheint ein kleines Symbol auf dem Bildschirm und auf Tastendruck schlittert, rollt oder sprintet der Protagonist elegant dorthin. Nett, aber auch hier gilt: Das dürfte PC-Shooter-Veteranen vermutlich nur wenig nützen – mit Maus und Tastatur rennt es sich vermutlich viel schneller und einfacher dorthin.

Da reißt auch der Koop-Modus nichts mehr raus: Der wirkt durchdacht und spaßig, solange die eingangs erwähnten Spinnengegner über den Bildschirm staksen, kann aber in den restlichen uns vorliegenden Levels nicht überzeugen. Hoffentlich fügt er sich in die bisher noch nicht gezeigten Spielabschnitte besser ein. ❑

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß



Packende Action, fesselnde Story-Einlagen und eine Grafik auf der Höhe der Zeit – das alles suchen Sie in **Terminator: Die Erlösung** vergeblich. Trotzdem bin ich gespannt, wie die Entwickler das Ding auf dem PC hinbekommen. Erfahrungsgemäß wird so eine Konsolenportierung dadurch ja nicht unbedingt besser. Warten wir's ab, ich lasse mich gerne vom Gegenteil überzeugen.

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Grin**
ANBIETER: **Warner Bros.**
TERMIN: **28. Mai 2009**


KÜNSTLERISCH | Der Grafikstil hat eine eigenartige Ästhetik. Er schwankt zwischen grotesk leblos und lebendig farbenfroh.


WÄCHTER | Die bizarren Beschützer sind abscheulich hässlich, ihre Handlungsmotive lange Zeit unklar.

ARCHIVIERT | In einer Art Tagebuch werden alle gesammelten Informationen gespeichert.

The Void

Von: Thomas Wilke

Ein Kunstwerk? Vielleicht. Vielleicht aber auch nicht. The Void scheidet die Geister.

ANPASSUNGEN

Um The Void an den westlichen Markt anzupassen, erfährt die russische Originalversion diverse Veränderungen.

Das Einleitungsvideo von **The Void** dauert in der Originalfassung knapp 45 Minuten. In dieser Zeit verlangt das Adventure dem Spieler lediglich zwei Klicks ab. Zu wenig Interaktion, meint der Publisher. Das deutsche Intro ist deshalb deutlich kürzer. Die atmosphärische russische Sprachausgabe dürfen Sie trotzdem genießen. **The Void** erscheint komplett lokalisiert, voraussichtlich inklusive der Originaltonspur als optionale Dreingabe.

Die russische Version von **The Void** steht im Museum für Moderne Kunst in Moskau. Mit den anderen dort ausgestellten Exponaten hat das Action-Adventure von Ice-Pick Lodge eine Gemeinsamkeit: Es verlangt den Willen zum Umdenken, die Bereitschaft, eine gebogene Realität zu akzeptieren.

Was am Anfang passiert, passiert sonst selten am Anfang eines Spiels: Sie sterben. Der Tod führt Sie jedoch weder in den Himmel noch in die Hölle. Er führt in „The Void", eine düstere Zwischenwelt, ins optisch Groteske. Grau ist es da, karg und leblos. Sie schauen sich um, gehen langsam die ersten Schritte.

The Void gleicht einem Blick ins Nichts. Im Hintergrund spielt Musik; beklemmende, ruhige Töne erdrücken Sie mit einer einzigartigen Atmosphäre. Mitten in der Dunkelheit steht ein alter Baum, daneben eine rostige Blechhütte. Sie leuchtet hell, taucht ihre Umgebung in weiches Licht, irgendetwas schimmert. Eine russische, liebevoll-behutsame Stimme nennt das Etwas ein Herz, die Untertitel verraten es (siehe Kasten „Anpassungen"). Scheinbar dient es dem Überleben. Hinter all dem Unbekannten steckt eine tiefere Wahrheit, eine Antwort auf die Frage nach dem Warum. Die zu finden, ist kreative Aufgabe von **The Void**, geschnürt um den Wunsch nach der eigenen Wiedergeburt, der Rückkehr in die Realität. Aber wie?

Mit Farben. Je tiefer Sie in „The Void" vordringen, desto mehr Farben sammeln Sie ein. Das geschieht entweder durch einzelne Pigmente, die sich über die Zwischenwelt verteilen, oder durch Anzapfen von Bäumen in dafür vorgesehenen Gärten (siehe Kasten „Farbenspiel").

Als transportable Eimer fungieren bis zu 20 Herzen, von denen Sie gleich zu Beginn das erste finden. Eine Kolorierung füllt ein Herz und steht repräsentativ für bestimmte Eigenschaften. Blau macht Sie zum Beispiel schneller, Grün stärkt Ihre Defensive, Gold erhöht das Ihnen entgegengebrachte Vertrauen.

Der Einsatz von Farben funktioniert mit Glyphen, die Sie per Mausbewegung auf den Bildschirm malen. Um Monster anzugreifen, pinseln Sie einen dicken Punkt, um sie abzuwehren, einen Kreis. Mit zunehmender Anzahl Herzen und Farben erhöht sich die Anzahl der zur Verfügung stehenden Glyphen. Die wichtigste legt den Grundstein für die Suche nach der Wahrheit: das Symbol für Alpha. Es steht Pate für die Begriffe „Geben" und „Sprechen".

In „The Void" leben Fürstinnen und Wächter, Schwestern und Brüder, Schönheit und Abscheu. Sie alle erzählen ihre eigene Geschichte über die Zwischenwelt, sie alle verbergen ein kleines Stück der Wahrheit. In ihrem Verhalten erscheinen sie nur allzu menschlich: Hinterlist, Intrige, Egoismus, die eigenen Ziele stehen über dem Gesetz der Moral.

Um mit einer Fürstin zu sprechen, zeichnen Sie eine Glyphe auf den Bildschirm. In einer Zwischensequenz gibt sie Hinweise, stachelt an, lügt, fleht um Hilfe. Sie helfen. Wenn Sie das Symbol für Alpha in der Lieblingsfarbe der Fürstin auf den Bildschirm zeichnen, erhalten Sie als Danke-



FÜRSTIN | Die Schönheit der Schwestern steht im Kontrast zur Hässlichkeit der Brüder, ist aber nicht gleichbedeutend mit gutem Charakter.



GENETIK | Die Übersichtskarte von „The Void". In den Hauptkammern leben die Fürstinnen.

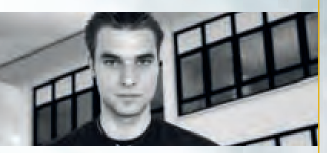
schön Zugang zum nächsten Abschnitt von „The Void".

Eine genetisch anmutende Karte, die sogenannte Leere, repräsentiert den Weg dorthin, sie ist eingeteilt in Haupt- und Nebenkammern, verbunden durch leuchtende Adern. In den Hauptkammern leben die Fürstinnen, in den Nebenkammern finden Sie Farbe, Gärten, Monster und allerlei Überraschungen. Um zwischen den Kammern hin- und herzureisen, bepinseln Sie den entsprechenden Weg mit Farbe. Aber Achtung: Während die Zeit innerhalb der Kammern stillsteht, vergeht sie in der Leere umso schneller. Und weil Zeit Farbe verbraucht, gilt sie als größter Feind in der Zwischenwelt. Geht Ihnen die Farbe aus, wartet der endgültige Tod.

Als zweite Gefahr entpuppen sich die Wächter der Fürstinnen, die sich in der Leere herumtreiben. Die Wächter sehen es gar nicht gerne, wenn Sie schöne Frauen mit Farbe verführen, um das Geheimnis von „The Void" zu lüften. Nur wer die richtigen Entscheidungen trifft und die Figuren gegeneinander auszuspielen versteht, vermeidet Kämpfe mit den bizarren Beschützern. Dann erzählen die Ungetüme, verraten Details, lügen, flehen um Hilfe. Wahrscheinlich helfen Sie. Am Ende fordert die gebogene Realität ihren Tribut, stellt Sie vor die Qual der Wahl. Sie können nur einen retten. Akzeptieren Sie das. ❑

ERSTEINDRUCK

Thomas Wilke



The Void ist ein faszinierendes Produkt, vielleicht sogar ein Kunstwerk. Das Problem ist nur: Was Kunst ist und was nicht, liegt im Auge des Betrachters. Der Vergleich mit Standards hat hier keinen Sinn, **The Void** ist weder besser noch schlechter. Es ist anders. Ob Sie sich darauf einlassen sollten? Wir meinen: ja. Aber entscheiden Sie selbst, die Demo erscheint kurz vor der Veröffentlichung.

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Ice-Pick Lodge**
ANBIETER: **Atari**
TERMIN: **Mai 2009**

FARBENSPIEL – SO GEHT'S

Das Benutzen von Farbe ist wichtigstes Gameplay-Element von The Void. Ihre Aufgabe definiert sich durch Sammeln, Verarbeiten und Verwenden der Pigmente. Wir erklären, wo die Farbe herkommt und wie ihr Einsatz funktioniert.



SAMMELN | Einzelne Farbpigmente finden Sie in der Zwischenwelt verstreut. In sogenannten Gärten haben Sie die Möglichkeit, karge Bäume mit Farbe zu bepinseln, um ihnen Leben einzuhauchen. Kurze Zeit später dient der Baum über einen längeren Zeitraum als Farbquelle.



VERARBEITEN | In der zuschaltbaren Körperansicht sammelt sich erhaltene Farbe automatisch in den Waben rechts. Um sie zu verwenden, füllen Sie die Herzen und üben sich in Geduld. Es dauert ein paar Minuten, bevor sich die Waben links füllen und die Farbe zur Verfügung steht.



VERWENDEN | Jede Aktion in der Zwischenwelt geschieht durch das Malen von Glyphen. Hier wehren wir gerade einen schwachen Gegner ab, indem wir einen Kreis auf den Bildschirm kleckern. Zum Angreifen müsste es schon ein dicker Punkt sein.

IRREN UM DIE IRRENANSTALT | Anders als befürchtet, bietet Arkham reichlich grafische Abwechlsung.

FRISCHE LUFT | Ungefähr ein Drittel der Spielwelt besteht aus Gärten und anderen Außenarealen.

DICKE MAUERN | Die Gewölbe der geschlossenen Anstalt wirken herrlich düster und schaurig.

LEGENDE
= schon gut
= noch schlecht

Batman: Arkham Asylum

Von: Thorsten Küchler

Wer hat Angst vorm schwarzen Mann? Wir nicht! Deshalb lesen Sie hier, welche Elemente der Superhelden-Action toll sind – und welche besser werden müssen!

BATSHOCK

Die Entwickler des Spiels müssen große Bioshock-Fans sein – anders sind die Parallelen kaum zu erklären.

Am deutlichsten wird der Ideenklau, wenn Batman Tonbänder einsammelt: Die Audiobruchstücke erzählen Details zur Story. Außerdem „fotografieren" Sie per Detektiv-Blick vom Riddler versteckte Symbole (siehe Bild rechts) – das steigert die Langzeitmotivation.



CSI: ARKHAM

Batman ist nicht nur ein Superheld, sondern auch ein super Detektiv.

Mit einer Art Röntgenblick müssen Sie hin und wieder Tatorte nach Beweisen untersuchen. Das ist zwar betont simpel, bringt aber eine Prise Krimi-Flair ins Spiel. Zuweilen erinnert die Sucherei gar an die Fernsehserie CSI, zum Beispiel wenn Sie Alkohol-Moleküle in der Luft aufspüren.


RAUCHZEICHEN | Batman verfolgt eine Spur aus Tabakwolken.

VERSIONSINFO



Wie so oft: Wir konnten bisher nur die Xbox-360-Version anspielen!

Deshalb stammen alle Bilder in diesem Artikel aus der Konsolenfassung. Das PC-Pendant soll jedoch dank höherer Auflösung grafisch noch mal schicker aussehen und auch ansonsten vorbildlich angepasst werden. Das glauben wir aber erst, wenn wir die fertige Version gesehen haben!

SPITZOHRFEIGEN

Manchmal bringt einen auch die leiseste Schleicherei nicht mehr weiter – dann sprechen Fäuste und Füße.

Das Arkham Asylum ist eine Irrenanstalt voller Irrer, die irre gerne gegen Superhelden antreten: Alle paar Meter wird Batman von Schlägern attackiert. Schade nur, dass die Scharmützel zumeist in ein wildes Knöpfchendrücken ausarten. Denn trotz zahlreicher Ausweich- und Kombo-Optionen reicht ein Minimum an Taktik, um die Banditen zu bezwingen. Kleines Trostpflaster: Batman lernt im Laufe des Abenteuers neue Manöver dazu – das motiviert.


GOTHAMS GASSENHAUER | Bei den Prügeleien kippt die virtuelle Kamera ein Stück nach oben.

VERDUNKLUNGSGEFAHR

Wer die Comics und Kinofilme kennt, weiß: Batman ist kein Haudrauf, sondern ein Schattengewächs mit Hang zum Lautlosen. So auch hier.

Tatsächlich erinnert das Spiel nicht selten an die **Splinter Cell**-Reihe: Gegner ausspionieren, abpassen, ausschalten – das sorgt für Spannung. Besonders schön: Die Levels sind durch ihre Vertikalität perfekt auf dieses Spielprinzip ausgelegt.



BRILLE: BATMANN | Mit seiner Detektiv-Sicht sondiert der Superheld die Laufwege der Ganoven.



FRACKSAUSEN | Dank des Umhangs gleiten Sie lautlos in den Rücken unvorsichtiger Feinde.



ES WÜRGT SCHON | Batman ist kein Mörder – Gegner werden nur schlafen geschickt.

TOOL TIME

Batman war schon immer ein echter Werkzeug-Fanatiker – und so greift er auch in Arkham Asylum gerne mal auf Hightech-Helfer zurück.

Schießwütige Spieler haben mit **Batman: Arkham Asylum** nur wenig Spaß – die menschliche Fledermaus benutzt aus Prinzip keine Bleispritzen. Stattdessen werden Gegner und störendes Mauerwerk mittels Gadget-Einsatz aus dem Weg geräumt. Die Anwendung von Batarang, Explosivgel und Enterhaken funktionierte in der uns vorliegenden Version bereits prima – ein Fest für Experimentierfreudige! Schön auch, dass die Möglichkeiten der Spezialspielzeuge nach und nach eingeführt werden. So kann man sich in Ruhe damit vertraut machen.



DER GROSSE WURF | Mit dem Batarang schalten Sie Gegner aus oder (sonst unerreichbare) Geräte ein.



GRAFFITI TEIL 1 | Das Explosivgel lässt sich im Handumdrehen an jede Wand sprühen.

GRAFFITI TEIL 2 | Wenig später ist von der Wand nur noch wenig übrig – und ein neuer Eingang geschaffen.

SCHICHT IM SCHACHT

So schön das Arkham Asylum gestaltet ist, einen architektonischen Haken gibt es: Nahezu an jeder Ecke muss der arme Batman durch Luftschächte krabbeln – öde und deplatziert.



MANUELL | Jedes Gitter muss von Neuem aufgerüttelt werden.

JÄGER UND SAMMLER

Das Spiel wird nicht nur als DVD-Variante angeboten, sondern auch als Collector's Edition für ca. 70 Euro.



DIGI-PACK | Eine DVD beherbergt das Spiel, eine zweite zusätzliches Videomaterial.

BATARANG | Die originalgetreue Nachbildung misst satte 35 cm.

DOCTOR'S JOURNAL | In dem schicken Buch finden Sie die Krankenakten der Irrenanstalt.

ERSTEINDRUCK

Thorsten Küchler



Arkham Asylum wird die beste **Batman**-Versoftung aller Zeiten! Okay, das ist angesichts der bisherigen Spiele-Ausbeute des Flattermanns leicht. Aber dennoch macht das Eidos-Werk wenig falsch und vieles prima. Die Entwickler haben kapiert, dass Batman kein unrealistischer Superheld ist, sondern ein verletzlicher Mann, der besondere Talente besitzt. Und die Irrenanstalt ist weniger Spielwelt als vielmehr ein zweiter Protagonist. Kurzum: Das wird ganz sicher gut, vielleicht sogar super!

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Rocksteady**
ANBIETER: **Eidos**
TERMIN: **Juni 2009**

BRÜCKENTAGE | Auf einer natürlichen Brücke in der Wildnis entbrennt ein heftiger Kampf.

Drakensang: Am Fluss der Zeit

Von: Andreas Bertits

In der Fortsetzung von **Drakensang** erfahren Sie die Vorgeschichte des Rollenspiels.

Wenn ein Spiel den Deutschen Computerspielepreis gewinnt, bedeutet das meist zweierlei: Erstens kann es nicht schlecht sein und zweitens zieht es mit ziemlicher Sicherheit eine Fortsetzung nach sich. So geschehen mit Radon Labs' **Das Schwarze Auge: Drakensang**. Nach Veröffentlichung im August 2008 wurde das Rollenspiel von der Fachpresse und Spielern mit guter Kritik überhäuft, im März 2009 sahnte es den begehrten Preis ab und für das Jahr 2010 ist eine Fortsetzung geplant. Um was es darin geht, auf welche aus dem Vorgänger bekannten Personen Sie treffen und was Sie am **Fluss der Zeit** erwartet, erfahren Sie in den folgenden Zeilen.

23 Jahre vor den Ereignissen in **Das Schwarze Auge: Drakensang** schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen Lehrlings, der sich auf den Weg zur Stadt Nadoret macht, um dort seine Prüfung abzulegen. An Bord des Schiffes, das Sie von der Siedlung Ferdok dorthin bringen soll, befindet sich auch ein Zwerg namens Forgrimm. Na, klingelt es? Ferdok und Forgrimm sollten Fans von **Drakensang** ein Begriff sein. Der aus dem Vorgänger bekannte, mürrische Zwerg begleitet Sie auch

Barbar

Die starken Gjalskerländer sind zähe und brutale Krieger, die im hohen Norden Aventuriens in den Bergen leben. Sie sind auf den Nahkampf spezialisiert. Ihr starker Aberglaube macht ihnen schwer zu schaffen.

DAS SCHWARZE AUGE BROWSERSPIELE

Die Firma Chromatrix schickt Sie in Browserspielen auf Abenteuersuche im Das-Schwarze-Auge-Universum.

Um in den Genuss spannender Abenteuer in der Welt Aventurien zu kommen, benötigen Sie keinen guten PC mit 3D-Beschleunigerkarte. Die Browserspiele von Chromatrix lassen sich einfach unter www.dsa-games.de im Internetbrowser spielen. Untermalt von den Klängen der **Nordlandtrilogie** (**Die Schicksalsklinge**, **Sternenschweif** und **Schatten über Riva**), lesen Sie sich durch Geschichten und fällen dabei Entscheidungen. An über zehn Abenteuern dürfen Sie sich inzwischen versuchen, darunter das kostenlose **Verschwörung in Ferdok** (2). Die anderen, etwa **Sumpf der Verderbens** (1) und **Geheimnis der Zyklopen** (3), kosten je € 3,99.

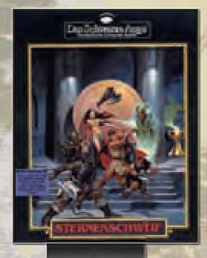
SCHICKSALHAFTE BEGEGNUNGEN | Auf dem Schiff treffen Sie wichtige Personen.

DIE COMPUTERSPIELE-GESCHICHTE VON DAS SCHWARZE AUGE

Bei Am Fluss der Zeit handelt es sich um die Vorgeschichte des Rollenspiels Drakensang. Werfen wir daher einen Blick auf die Das-Schwarze-Auge-Computerspiele und setzen den neuen Titel in die chronologisch richtige Reihenfolge der Geschichte der Fantasywelt Aventurien.



Drakensang: Am Fluss der Zeit



Schatten über Riva



Das Schwarze Auge DEMONICON

Jahr BF (nach Bosparans Fall)

1008

DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE
Die Geschichte um eine Heldengruppe, die sich aufmacht, um einer mächtigen Ork-Armee Einhalt zu gebieten, beginnt im Jahr 1008 BF. Die Reise führt die Recken im hohen Norden Thorwals zum legendären Schwert Grimring.

1009

DSA: DRAKENSANG – AM FLUSS DER ZEIT
Als im Jahr 1009 BF ein junger Lehrling mit dem Zwerg Forgrimm eine Bootsfahrt von der Stadt Ferdok nach Nadoret antritt, beginnt ein Abenteuer, welches noch Jahrzehnte später Auswirkungen hat.

1010

DSA: STERNENSCHWEIF
Im Jahr 1010 begibt sich die Abenteurergruppe, die das Land Thorwal in **Die Schicksalsklinge** von den Orks befreit hat, auf die Suche nach der Axt Sternenschweif, um den „Schwarzpelzen" erneut entgegenzutreten.

DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA
Später im Jahr 1010 entdecken die Helden aus **Die Schicksalsklinge** und **Sternenschweif** den Grund für die Aggressionen der Orks und kämpfen in der Stadt Riva gegen die Königin der Borbaradwürmer.

1032

DSA: DRAKENSANG
Um den Mord an seinem Freund Ardo aufzuklären, begibt sich ein Held im Jahr 1032 BF auf die Drachenqueste und kommt einer gefährlichen Verschwörung am Großen Fluss bei der Stadt Ferdok auf die Spur.

?

DSA: DEMONICON
Als Ihr Ziehvater des Mordes an der Tochter eines reichen Alchemisten beschuldigt wird, machen Sie sich in Silver Styles **Demonicon** gemeinsam mit der Halb-Elfe Rynn auf, das Rätsel in den gefährlichen Schwarzen Landen zu lösen.

im späteren Verlauf von **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Doch das ist nicht die einzige Person, die Ihnen bekannt vorkommen wird. Ebenfalls eine Rolle spielt ein Baby namens Kladdis Schladromir – jene Kladdis, die, wie Fans wissen, im vorangegangenen Teil als Zauberin und Diebin in Erscheinung trat. Darüber hinaus treffen Sie aber auch auf neue Charaktere, auf deren Loyalität Sie sich aber nicht immer verlassen können.

In den Gesprächen mit Ihren Mitstreitern oder Passanten mussten Sie in **Drakensang** viel lesen, was zahlreichen Spielern die Atmosphäre verdarb. In **Am Fluss der Zeit** sollen alle Dialoge vertont, dafür jedoch nicht mehr ganz so ausufernd sein. Ein weiterer Wunsch der **Drakensang**-Fans war es, bereits besuchte Gebiete wieder betreten zu können. Auch hier kommt Entwickler Radon Labs den Spielern entgegen. Sie müssen nun nicht mehr fürchten, ein Geheimnis übersehen zu haben, wenn Sie einen Landstrich nach getaner Arbeit verlassen. Vielmehr bieten erneute Besuche von Orten die Möglichkeit, andere Dinge zu entdecken.

Die neuen Ländereien rund um den Großen Fluss sehen dank überarbeiteter Grafikeffekte und von Hand gestalteter Fauna hübscher und abwechslungsreicher als im Vorgänger aus. So besuchen Sie finstere Wälder und eisige Schneelandschaften, in denen nicht selten bösartige Kreaturen auf Sie warten. Am pausierbaren Echtzeit-Kampfsystem von **Drakensang** möchte Radon Labs grundsätzlich nichts verändern. Trotzdem sollen die Auseinandersetzungen taktischer werden, da Schwächen und Stärken von Feinden mehr ins Gewicht fallen und ausgenutzt werden müssen. Steht Ihr Sieg einmal auf dem Spiel, können Anhänger der zwölf Götter sogenannte Mirakel herbeibitten, die den Ausgang einer Schlacht verändern.

War Drakensang sehr linear und führte Sie auf dem Pfad des Guten durch die Handlung, haben Sie in **Am Fluss der Zeit** wesentlich mehr Entscheidungsfreiheit. Oft müssen Sie zwischen zwei Fraktionen wählen, was – ähnlich wie in CD Projekts **The Witcher** – andere Auswirkungen und damit auch andere weiterführende Missionen nach sich zieht.

Entscheiden müssen Sie sich zu Spielbeginn auch für eine Heldenklasse. Neben den aus dem Vorgänger bekannten 20 Klassen stehen nun zwei neue zur Verfügung: Der Gjalskerländer ist eine Art Barbar aus dem Norden, der im Nahkampf ordentlich zuhaut. Mit dem Geoden hält ein Zwergendruide Einzug in das Spiel, der sich auf defensive Zauberei spezialisiert hat. **Drakensang: Am Fluss der Zeit** scheint also äußerst interessant zu werden. ❑

ERSTEINDRUCK

Andreas Bertits



Das Schwarze Auge: Drakensang war ein klasse Spiel. Dennoch hatte ich ein paar Dinge daran auszusetzen. Löblich, dass sich Radon Labs für Am Fluss der Zeit all der Kritikpunkte annimmt und ein strafferes und dichteres Spielerlebnis schaffen möchte. Auch die Entscheidung, die Vorgeschichte anstatt einer Fortsetzung zu erzählen, finde ich sehr spannend. Ich freue mich jetzt schon!

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Radon Labs**
ANBIETER: **Dtp**
TERMIN: **Frühjahr 2010**



EISKALT | In dieser Schneelandschaft greift ein gefährlicher Werwolf die Helden an.



KÄFERPLAGE | Riesige Hirschkäfer lauern in diesem Wald auf ihre unachtsamen Opfer.



VIELFALT | In Bad Company 2 bekommen Sie es mit allerlei Gegnern zu tun: Vom Soldaten über Panzer bis hin zu Helikoptern ist alles vertreten, was Ihnen die Schweißperlen auf die Stirn treibt.

TRÜMMERFELD | Nach einem Einsatz ist von den Gebäuden und Objekten des Schlachtfeldes meist nicht mehr viel übrig.

Battlefield: Bad Company 2

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Sebastian Weber

Battlefield für Einzelspieler – Dice zeigt, wie vielseitig die bekannte Reihe ist.

Im Juni 2008 erschien **Battlefield: Bad Company**, allerdings nur für die Xbox 360 und die PlayStation 3, PC-Spieler gingen leer aus. Vor Kurzem hat Dice den Nachfolger angekündigt – und das Tolle daran: Diesmal kommen auch wir in den Genuss des Einzelspieler-Shooters.

Das Grundrezept für den Erfolg von **Battlefield: Bad Company** war einfach: abgedrehte Charaktere, zerstörbare Umwelt und eine absurde, komische Geschichte. Der Spieler schlüpfte in die Rolle von Preston Marlowe, einem Soldaten, der Mist gebaut hat. Die Strafe: Marlowe wurde in die B-Einheit, die sogenannte **Bad Company**, versetzt. Die ist das Kanonenfutter der US-Armee. Dort traf er auf seine künftigen Kameraden Sweetwater und Haggard, die sich das gesamte Spiel über gegenseitig mobbten, sowie den Anführer der Truppe, genannt Sarge. Bei ihrem ersten Einsatz verschlug es die Außenseiter in ein fiktives Land im Ostblock, in dem ein Konflikt zwischen den USA und Russland ausgetragen wurde. Ab da nahm die Geschichte absurd-komische Züge an, die an den Golfkriegsfilm **Three Kings** erinnern: Nach einigen Scharmützeln mit russischen Streitkräften trafen Marlowe und seine Kollegen auf Söldner, „Legionnaires“ genannt, die für ihre Dienste mit Goldbarren entlohnt wurden. Am Ende hatten die vier Draufgänger nicht nur die russische Armee im Nacken, sondern traten auch den Söldnern und den US-Streitkräften auf die Füße – immer auf der Jagd nach dem Gold der Legionnaires und unermesslichem Reichtum.

Außenseiter

Marlowe und die Bad Company gehören nicht zu den beliebtesten Kämpfern der Armee.

Ein Battlefield-Spiel mit Hintergrundgeschichte und gutem Einzelspieler-Modus, ist das möglich? Eine berechtigte Frage, wenn man bedenkt, dass Dice und die Reihe zuvor eher für Mehrspieler-Partien bekannt waren. Aber tatsächlich: Das Einzelspieler-Debüt funktioniert überraschend gut, nicht zuletzt aufgrund der grandiosen Technik. Unter der Haube verrichtet die Frostbite-Engine ihren Dienst, die zum ersten Mal zum Einsatz kam. Die erlaubt die zeitgleiche Darstellung der **Battlefield**-typischen, weiträumigen Areale und der zerstörbaren Objekte. Stellen Sie sich vor, ein Heckenschütze hat sich im ersten Stock eines Hauses verschanzt. Normalerweise müssten Sie sich nun mühsam an den Kerl heranpirschen, er würde den Helden x-mal erschießen, Sie müssten die Stelle immer wieder neu laden und säßen am Ende laut fluchend vor Ih-

INTERVIEW MIT **PATRICK BACH**

„Wir bügeln viele nervige Stellen des Vorgängers aus."

PC Games: In **Bad Company** agierten die KI-Kameraden und Gegner oft zu passiv. Dürfen wir da Verbesserungen erwarten oder vielleicht sogar ein Befehlssystem?
Bach: „In **Bad Company 2** bügeln wir einige nervige Stellen aus. Eine davon ist die künstliche Intelligenz. Wir betreiben einen recht großen Aufwand, um sicherzustellen, dass die eigenen Kollegen und die russischen Soldaten vielseitiger und flexibler in ihren Handlungen sind. Ihr werdet also einige Verbesserungen erkennen, wie die Jungs sich durch die Welt bewegen oder mit ihr interagieren. Wir wollen die KI am Ende so unabhängig und glaubhaft wie möglich machen."


Patrick Bach ist Produzent bei Dice.

PC Games: Wie stark unterscheidet sich die Frostbite-Engine aus **Bad Company** von der in **Bad Company 2**?
Bach: „Bei **Bad Company** haben wir die Engine parallel zum Spiel entwickelt und hatten dabei immer im Kopf, was wir mit ihr alles anstellen wollen. Beim Nachfolger haben wir nun eine funktionierende Technik, die wir so optimieren können, dass sie unseren Wünschen entspricht. Das ist ein klarer Vorteil. Gerade deshalb können wir zum Beispiel das Zerstörungssystem so enorm ausweiten."
PC Games: Wie wollt ihr eigentlich sicherstellen, dass PC-Spieler sich in **Bad Company 2** zurechtfinden?
Bach: „Wir setzen auf eine ausführliche Vorstellung der Charaktere, immerhin gab es den ersten Teil nicht für den PC. Aber ehrlich gesagt: Der beste Weg, um den größten Spaß zu haben, ist, den Vorgänger auf der Konsole eines Freundes oder so anzuspielen."
PC Games: Was ist deiner Meinung die größte Verbesserung in **Bad Company 2** im Vergleich zum Vorgänger?
Bach: „Puh, da gibt es einiges. Aber das Beste sind meiner Meinung nach die überarbeiteten Fahrzeuge. Sie fühlen sich nicht nur leistungsstärker an, sondern das Handling und die Physik sind auch bedeutend realistischer."
PC Games: Zu guter Letzt: Wann kommt denn **Bad Company 1** für den PC?
Bach: „Na ja, wir konzentrieren uns gerade voll auf **Bad Company 2**, aber wenn uns genug Spieler nerven, wer weiß, vielleicht portieren wir Teil 1 wirklich noch. Wir beobachten die Community da sehr genau."

rem Rechenknecht und würden die Entwickler verdammen. Nicht so in **Bad Company 2**. Da packen Sie den Granatwerfer aus und sprengen einfach das Haus weg – zumindest bis auf das Grundgerüst.

Für **Bad Company 2** wollen die Schweden alles, was man aus dem Vorgänger kennt, auf die Spitze treiben. Die Zerstörbarkeit der Spielwelt soll eine noch wichtigere Rolle spielen. Zwar soll es nach wie vor Einrichtungen geben, die – weil sie etwa für die Geschichte wichtig sind – nicht für den Abriss gedacht sind. Allerdings dürfen Sie diesmal Gebäude dem Erdboden gleichmachen oder sogar kleine Details von Objekten wegschießen. Der spielerische Anreiz? Wie zuvor stehen Ihnen irrwitzig viele Möglichkeiten offen, sich Ihrer Gegner zu entledigen und zudem sieht es einfach unglaublich gut aus. Doch Dice treibt nicht nur die Verwüstung der Welt auf die Spitze, sondern auch deren Glaubwürdigkeit. Während der Vorgänger schon mit einer astreinen Geräuschkulisse für mächtigen Rums im Wohnzimmer sorgte, soll **Bad Company 2** noch eine Schippe drauflegen. Die Waffen fühlen sich echter an, Schüsse, Fahrzeuge und andere Objekte klingen noch realitätsnäher und auch die Spielwelt soll stimmiger und glaubhafter daherkommen.

Bei unserem Vor-Ort-Besuch zeigt man uns die Mission, aus der auch die im Artikel verwendeten Szenen stammen. Die Waffenbrüder knien auf einem verschneiten Hügel, blicken auf ein kleines Dörfchen. Das sollen sie erkunden. Es geht vorbei an Bäumen, die unter der Schneelast ächzen, und an einem vereisten Fluss bis kurz vor das Kaff. Dort patrouilliert die erste russische Wache. Während Marlowe, Sweetwater und Haggard kurz darauf in einer Zwischensequenz diskutieren, wie man am besten an dem Soldaten vorbeikommt, ohne gleich sein ganzes Bataillon auf den Plan zu rufen, hat sich Sarge bereits an den Ahnungslosen herangeschlichen und rammt ihm sein Kampfmesser in den Hals. Ein Fehler. Wenige Schritte später bricht die Hölle über die Amerikaner herein. Dutzende Russen stürmen aus den Häusern und Gassen hervor, als hätten sie geradezu darauf gewartet, endlich mal zum Schuss zu kommen. Ihre drei Kameraden ballern, was das Zeug hält, und unterstützen gut, aber nicht zu aggressiv. So bleiben genug Gegner für Sie. In der Mitte des Bildes prangt ein Kreis, das Fadenkreuz, in dessen Bereich die Kugeln einschlagen. Oder aber Sie zielen über Kimme und Korn, um genaue Treffer zu landen. Per Knopfdruck – wir bekommen die Xbox-360-Version zu sehen – wechselt Marlowe auf die zweite Feuerfunktion seines Sturmgewehrs, den Granatwerfer. Dabei kommt es etwas auf Übung und Erfahrung an, denn die Projektile landen aufgrund der ballistischen Flugbahn nicht genau dort, wo das Fadenkreuz hinzeigt.

Nachdem die russischen Fußtruppen erledigt am Boden liegen, eröffnet ein MG-Nest aus einem der Häuser vor der Truppe das Feuer. Um das Zerstörungssystem zu demonstrieren, feuert Patrick Bach, Produzent von **Bad Compa-**

ABRISSGEFÄHRDET

Bad Company verschaffte dem Spieler dank zerstörbarer Umwelt eine Menge spielerischer Freiheit. Bad Company 2 setzt noch einen drauf.



Schritt 1: Das Haus ist bisher nur leicht beschädigt. Da sich Gegner darin verschanzt haben, greifen wir natürlich zu durchschlagenden Argumenten und freuen uns ob des Effektregens, der folgt.

Schritt 2: Das Geschoss des Raketenwerfers schlägt ein, die Mauern des Gebäudes zerbersten, Trümmer fliegen. Sieht gut aus, hört sich gut an und hat verheerende Folgen. Positiv: Wir haben den Hasenfuß, der sich zuvor darin versteckt hat, aus der Deckung geschossen.

Schritt 3: Im Vorgänger wäre zumindest ein Grundgerüst stehen geblieben, das die grobe Form des Hauses andeutet. Nicht so in **Bad Company 2**, dort bricht es restlos in sich zusammen. Herrlich!


▲ **ADRENALIN PUR** | Eine gut gemachte Skriptsequenz. Die Verfolgungsjagd auf dem LKW ist großes Action-Kino und lässt nur wenig Zeit, um durchzuatmen.

▲ **FINSTERE GESELLEN** | Es geht mal wieder gegen die Russen. Welche Partei im weiteren Spielverlauf vielleicht noch dazukommt, verrät Dice bisher nicht.

◀ **BEKANNTE GESICHTER** | Natürlich treffen Sie in **Bad Company 2** die alten Charaktere wieder. Dice kündigt aber an, auch neue Personen in die Geschichte zu bringen.

ny 2, mit dem Granatwerfer auf das Haus mit dem Blei spuckenden Ungetüm. Kurz danach ein Knall und eine riesige Staubwolke. Das Maschinengewehrfeuer verstummt, in der Hauswand bleibt ein gigantisches, aber glaubwürdig zerbröckeltes Loch. Doch es kommt noch besser: Nachdem der erste Ansturm niedergeschlagen ist, taucht am Ende der Häuserschlucht ein Panzer auf und eröffnet das Feuer. Mit Fernglas und Laserpointer markiert Marlowe das Stahl-Ungetüm, über Funk empfängt er die Bestätigung einer Flugzeugstaffel. Die Überschallflieger brechen sogleich aus der Wolkendecke und lassen ihre tödliche Bombenfracht über dem Kettenmonstrum fallen. Eine gewaltige Explosion erschüttert den Bildschirm. Nachdem sich der Staub gelegt hat, blicken wir wieder auf die Straße. Von den Häusern ist nichts übrig geblieben außer einem qualmenden, brennenden Haufen Schutt und Asche. Während man sich in **Bad Company** wie ein Kind über Löcher in Wänden gefreut hat, lässt Dice im Nachfolger keinen Stein mehr auf dem anderen.

Was danach kommt, toppt alles: eine Verfolgungsjagd auf einem Truck. Das Ende der Präsentation ist gleichzeitig der Höhepunkt. Nach einigen verschrotteten feindlichen Vehikeln schwirrt ein Helikopter über unseren Kopf hinweg, seine abgefeuerte Rakete verfehlt den Laster, trifft einen der Verfolger. Die Druckwelle schleudert das tonnenschwere Stahlgefährt in einem Feuerball nach oben, er segelt knapp über unseren Kopf hinweg. Der Heli setzt zum erneuten Angriff an, muss aber aufgrund eines Tunnels abdrehen. Kaum verlassen wir den dunklen Felsschlauch, schwebt der Hubschrauber bedrohlich nahe hinter uns, setzt wieder zum Feuern an. Dann: Ein erneuter Tunnel, der Pilot scheint ihn nicht gesehen zu haben, der Vogel sinkt ab, folgt uns in das gähnend schwarze Loch. Ein Fehler. Wie im Film **Mission: Impossible** zerbirst das Fluggerät in einem Funken- und Trümmerregen, der Schrott fliegt auf Sie zu. Kurz bevor Marlowe getroffen wird, blendet das Spiel aus, der Bildschirm wird schwarz. Bombast pur. Wie es weitergeht? Wir wissen es nicht. Wir wissen nur eins: Dice setzt in **Bad Company 2** Skriptsequenzen gezielt ein. Der Shooter soll sich anfühlen wie ein Kinofilm. Trotzdem bleibt die **Battlefield**-typische Freiheit. Klingt sehr gut und sah auch ebenso vielversprechend aus. Schade nur, dass es bis Ende 2009 oder gar Anfang 2010 dauert, bis die Bad Company ihr Debüt auf dem PC feiert. Aber: Die Schweden juckt es in den Fingern, auch **Bad Company** auf den PC zu bringen, der Schrei unter den Spielern muss nur laut genug sein … ❑

ALLES WIRD GUT!

Bad Company begeisterte die Gamepad-Akrobaten. Wir verraten Ihnen, was die herausstechenden und die nervigen Elemente waren:



✚ Grandioser Humor
✚ Abwechslungsreiche Kampagne
✚ Große und offene Areale
✚ Erstklassiger Mehrspieler-Modus

▬ Zerstörung limitiert
➡ Einschätzung für Bad Company 2:
Wo sonst ein Grundgerüst des Gebäudes übrig blieb, lässt Dice Sie nun alles in Schutt und Asche legen. Jedoch sollen bestimmte Einrichtungen, die für die Geschichte relevant sind, davon ausgenommen sein.

▬ Passive KI-Kameraden
➡ Einschätzung für Bad Company 2:
Im gezeigten Einsatz griffen Sweetwater und Co. dem Spieler tatkräftig unter die Arme, jedoch nicht zu aggressiv. Ob die Jungs am Ende wie in Teil 1 kaum auffallen und Ihnen eher hinterhertrotten, als Sie zu unterstützen, lässt sich im Moment nicht sagen.

▬ KI-Aussetzer
➡ Einschätzung für Bad Company 2:
In der Präsentation funktionierte die künstliche Intelligenz problemlos. Wir hoffen, das ist auch im fertigen Spiel so.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Battlefield: Bad Company hat mich auf der Xbox 360 begeistert. Humorvoll, actionreich und kurzweilig, so sollte jeder Shooter sein. **Bad Company 2** scheint nun all diese Tugenden auf den PC zu bringen, teilweise sogar noch besser zu machen als der Vorgänger. Ich jedenfalls freue mich schon darauf, Sweetwater, Haggard, Sarge und Marlowe Ende dieses Jahres wiederzutreffen.

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Dice**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Ende 2009**

SCOUTY dreht durch

Jeden Tag klicken sooooooo viele Leute auf AutoScout24.

klick klick klick klick klick klick klick klick klick

Ich werd' noch verrückt bei dem Lärm.

SASSENBACH.DE

[1] Institut für Demoskopie Allensbach, ACTA 2007

AutoScout24 + ElectronicScout24 + FinanceScout24 + FriendScout24 + ImmobilienScout24 + JobScout24 + TravelScout24

Deutschlands bekanntester Automarkt: www.autoscout24.de

Mit rund 1,8 Millionen Angeboten und über 4,6 Millionen potenziellen Autokäufern im Monat[1]



Wer scoutet, der findet.



VARIATION | Die unterschiedlichen Gegner sollen verschiedene Resistenzen haben. Was dieser Drachenelf wohl nicht mag?

ABWECHSLUNGSREICH | Die Zauber setzt **Divinity 2** grafisch hübsch um.

FEUER FREI | Mithilfe von Blitzkugeln halten Sie Ihre Gegner auf Distanz. Je mächtiger der Held ist, desto mehr Kugeln schleudert er.

Divinity 2: Ego Draconis

Von: Sebastian Weber

Ein Rollenspiel mit großer spielerischer Freiheit – so lautet das Versprechen. Wir überzeugten uns vom Entwicklungsstand.

Für die Ausgabe 03/09 besuchten wir das belgische Entwicklerstudio Larian Studios, um einen detaillierten Blick auf das Rollenspiel **Divinity 2: Ego Draconis** zu werfen. Einige Punkte blieben dabei aber noch offen beziehungsweise fraglich, allen voran das Balancing, die Funktionalität des Quest-Systems und die Drachenpassagen. Ende März schneite Publisher dtp noch mal in unsere Redaktionsräume herein und zeigte uns eine fortgeschrittene Version des Rollenspiels. Inzwischen sind die Entwickler so weit, dass vor allem noch Balancing und Feinheiten bearbeitet werden, der Rest steht schon. Kein Wunder, immerhin soll **Divinity 2** bereits am 30. Juli erscheinen.

Sicher erinnern Sie sich noch: Der Held von **Divinity 2** zieht zu Beginn des Abenteuers los, um das Handwerk des Drachentöters zu lernen. Dummerweise kommt es anders und er erlangt durch einen unglücklichen Zufall die Gabe, sich in eines der Feuer speienden Ungetüme zu verwandeln. Fortan steht er auf der Abschussliste der Drachentöter, zudem muss er sich mit Oberbösewicht Damian herumschlagen, der die Welt ins Verderben stürzen will. Der Clou am vermeintlichen Rollenspiel-Einheitsbrei: Durch die neu erlangten Fähigkeiten dürfen Sie sich jederzeit vom Menschen in einen Drachen verwandeln und umgekehrt. In der neuen Präsentation ging dtp tiefer in die Materie, verriet Details zu Story und Gameplay.

Wir setzen ein, als der Held auf Talana trifft, von der er die Drachenfähigkeit erbt. In einer Traumsequenz steuern wir zum ersten Mal die Echse, fliegen erst durch eine Schlucht, dann durch ein organisches Lavageflecht, an dessen Ende wir am Horizont einen befestigten Turm erkennen. Leider ist hier noch immer anzumerken, dass die Flugpassagen zu wenig Dynamik, zu wenig Tempo aufweisen. Wir vermissen schweißtreibende Sturzflüge, Wendemanöver und actionreiche Dogfights, wie man sie aus einem „normalen" Flugsimulator kennt. Doch zurück zur beschriebenen Spielszene: Noch bevor wir ausmachen können, um was es sich am Ende des Geflechts genau handelt, erwacht der Held und schaut in das Gesicht eines bleichen Kerls mit leuchtend blauen Augen: Damian. Das erste Zusammentreffen mit dem Bösewicht läuft glimpflich ab. Er warnt nur, dafür zu sorgen, dass der Traum nicht wahr werde, sonst müsse er andere Saiten aufziehen. Wie wir später erfahren, handelt es sich bei erwähntem Turm wohl um seine Festung. Kaum ist der Fiesling verschwunden, taucht aus dem Nichts ein ulkig aussehender Zauberer auf, Zandalor, der den Helden benutzen möchte, um Damian endgültig zu besiegen. Zuvor jedoch müssen wir lernen, unsere neuen Fähigkeiten zu beherrschen.

Dafür schlagen wir uns durch einen Dungeon, in dem drei

AUF DVD
• Video zum Spiel



PROBLEMLOS | Obwohl der Froblin sich anschleicht, stellt er keine Gefahr dar. Die Biester sind vor allem zu Beginn des Spiels mit Vorsicht zu genießen.



KURIOS | Die Waffen sehen alle unproportional groß aus, das ist aber pure Absicht der Entwickler.



MAGIE | Neben Angriffszaubern stehen Ihnen auch Sprüche zur Verfügung, die Sie heilen oder schützen.



IMMER WAS NEUES | Larian Studios bemüht sich, die unterschiedlichsten Monster auf Sie zu hetzen.

Rätsel auf uns warten, die zeigen, wie abwechslungsreich Divinity 2 sein kann. Die erste Aufgabe: Wir sollen in einem großen Raum voller Gold und Schätze genau den Gegenstand suchen, der nicht aus Gold ist. Schnappen wir uns das falsche Objekt, erwecken wir einen fiesen Dämonen – ein harter Brocken im Kampf. Denkaufgabe Nummer 2 stellt uns vor die Herausforderung, aus zwei Räumen, die scheinbar völlig gleich sind, dasjenige Ding zu holen, durch das sie sich unterscheiden. Zwei Jobs für Gehirnakrobaten. Zu guter Letzt wartet eine Geschicklichkeitsprobe auf uns. Beinahe wie in Tomb Raider müssen wir in einem Raum von einer Plattform zur nächsten springen, um das Ende zu erreichen. Klingt einfach, doch da die Plattformen sich ständig hin- und herbewegen, ist Timing und Geduld gefragt. Wer schließlich alle drei Herausforderungen schafft, trifft auf einen der ersten wichtigen Nebencharaktere, die den Spieler unterstützen: Sassan, die ehemalige Geliebte des Schurken Damian.

Doch wie so oft in Divinity 2 versuchen die Entwickler, Sie auch hier zu überraschen, denn es gibt zwei Versionen von Sassan. Die böse Ausgabe sieht aus wie ein Zombie aus einem Tim-Burton-Film, ist schwarz angezogen, hat blutunterlaufene Augen und riesige Nähte zieren ihren Körper. Das gemeine Biest macht Ihnen immer wieder das Leben schwer und versucht, Sie aufzuhalten, indem sie ihre Schergen auf Sie hetzt. Auf der anderen Seite gibt es die gute Variante. Die wiederum hat ein hübsches Gesicht, rote Haare, sexy Kleidung und Tattoos und greift uns hier und da unter die Arme, zum Beispiel auch, als wir den Battle Tower – sozusagen unser Eigenheim – erobern. Den Turm greift man nach etwa einem Drittel der Spielzeit an, vertreibt den Nekromanten Laiken und zieht selbst dort ein. Das hat auch spielerischen Nutzen: Zum einen bietet die Immobilie mehrere Plattformen, auf denen Trainer oder andere Helfer – etwa ein Schmied – warten, die Ihnen Vorteile verschaffen. Zum anderen dürfen Sie dort alle Items, die Sie nicht dringend benötigen, lagern, um sie später zu nutzen.

Am auffälligsten an der gezeigten Version sind die Änderungen an der Grafik. Einige Abschnitte hat dtp uns bereits vor zwei Monaten vorgestellt, allerdings sind inzwischen die Lichteffekte aufeinander abgestimmt, wodurch die Areale viel stimmungsvoller wirken als zuvor. Überhaupt, die fertiggestellten Orte sehen größtenteils hübsch aus. Malerische Landschaften, Sonnenlicht, das durch die Baumkronen bricht, und spektakuläre Zaubereffekte wirken sehr beeindruckend. Jedoch stechen hier und da auch nicht ganz so schöne Texturen ins Auge oder man erkennt eindeutig den Schnitt zwischen zwei Flächen. An diesen Stellen wirkt die Welt nicht glaubhaft. Ob das allerdings der endgültigen Qualität entspricht, bleibt abzuwarten. Immerhin haben die Entwickler noch knapp ein Vierteljahr Zeit, um Divinity 2 auf ein gleichbleibendes optisches Niveau zu hieven. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Divinity 2 weist einige gute Ideen auf, manche von Larian selbst entwickelt, andere gut geklaut. Was mir aber noch Magenschmerzen bereitet, sind die Drachensequenzen. Die wirken bisher wenig dynamisch und spannend. Aber gut, die Entwickler haben noch über drei Monate Zeit, die sie in Balancing und Feinabstimmung stecken können. Da kann noch viel passieren.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Larian Studios**
ANBIETER: **dtp**
TERMIN: **30. Juli 2009**

Von: Manfred Reichl

Zieht Sega nach der Rutschpartie im Vorgänger diesmal die passenden Tennisschuhe an?



BEINARBEIT | Im Laufe der Matches hinterlassen die Spielfiguren Fußspuren auf den Plätzen, ganz gleich ob auf Rasen, Sand- oder Hartplatz.

TRAINING | Im Karriere-Modus lassen sich in neckischen Mini-Games wieder die Attribute der Tennis-Cracks verbessern.

MITTENDRIN | Diese Zoom-Ansicht befördert Sie näher ans Geschehen ran.

Virtua Tennis 2009

Einst galt das allererste **Virtua Tennis**-Spiel, das vor nunmehr neun Jahren auf Segas Dreamcast-Konsole erschien, als die Tennis-Referenz schlechthin. Von der lieblosen PC-Umsetzung aus dem Jahr 2002 konnte man dies allerdings nicht behaupten. Fünf Jahre später zeigte sich **Virtua Tennis 3** auf dem PC zwar stark verbessert, leistete sich aber trotzdem noch zu viele Doppelfehler. Mit **Virtua Tennis 2009** will Hersteller Sega nun aber wieder an den Erfolg des Erstlings anknüpfen.

Ein komplett neues Spiel dürfen Sie freilich nicht erwarten. Der jüngste Spross basiert auf der Technik des Vorgängers, wie so häufig verspricht der Publisher aber, dessen Schwächen auszubügeln. Und nachdem wir inzwischen intensiv Probe gespielt haben, können wir definitiv bestätigen, dass es sich dabei nicht nur um ein Lippenbekenntnis handelt.

Das Hauptärgernis an der Spielmechanik von **Virtua Tennis 3** waren die häufigen Stolper-Attacken, unter denen sämtliche Charaktere litten: Wurde Ihre Spielfigur auf dem falschen Fuß erwischt, indem Ihnen Ihr virtueller oder menschlicher Widersacher einen Ball gegen die Laufrichtung zuspielte, so zeigte sie häufig einen unpassenden Becker-Hecht und löffelte den Ball kläglich über das Netz zurück. Dies war in der Vorabversion von **Virtua Tennis 2009** definitiv nicht mehr der Fall. Eine neue Schlag-Animation sorgt nun dafür, dass Sie von „unangenehmen Bällen" des Gegners nicht sofort aus dem Ballwechsel gekegelt werden, weil sich Ihre Figur auf den Bauch legt.

An der Steuerung hat sich hingegen nichts geändert. Je nach Spielsituation dürfen Sie Bälle mit Top Spin, Slice und Drive über das Netz dreschen oder Lobs und Stops einstreuen. Sehr simpel funktionieren die Aufschläge: Per Tastendruck starten Sie die Animation eines Aufschlages und eine Anzeige beginnt sich zu füllen. Indem Sie die Taste erneut drücken, prügeln Sie auf den Filzball ein.

Die Wucht und Platzierung Ihrer Schläge wird zudem wieder maßgeblich von Ihrem Stellungsspiel und Timing beim Ausholen mit dem Tennisschläger beeinflusst. Je exakter Ihr Timing, desto gelungener wird der Schlag.

Das Spieltempo bleibt dafür gewohnt hoch, auch **Virtua Tennis 2009** ist somit – wie alle Vorgänger – eher als Arcade-Tennis und nicht als Simulation anzusehen.

Nostalgie pur dürfte dafür unter älteren Tennis-Fans aufkommen, denn mit Boris Becker und Stefan Edberg gesellen sich im neuesten Spross der Serie zur Riege der spielbaren Charaktere zwei alte Rivalen, die sich Ende der 80er- und Anfang der 90er-Jahre erbitterte Duelle um den Wimbledon-Sieg lieferten.

Doch nicht nur alte Recken, sondern auch einige neu lizenzierte Tennis-Asse kommen diesmal hinzu. Unter anderem mischt erstmals das serbische Power-Duo Ana Ivanovic und Novak Djokovic mit, zudem schwingt der junge Schotte Andy Murray das Racket. Wie im Vorgänger mischten in unserer Vorabversion zudem erneut Roger Federer, Rafael Nadal, Tommy Haas und Maria Sharapova mit. Die Liste der über 20 spielbaren Sportskanonen ist allerdings noch nicht final.

Auf 40 Tennisplätzen wird es zur Sache gehen, obendrein verspricht Sega eine umfassende Frischzellenkur für den Karriere-Modus sowie neue Lizenzen wie beispielsweise den Davis Cup. ❑

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Schon der Vorgänger hatte das Zeug zu einem richtig guten Tennis-Titel, doch die permanenten Becker-Hechte der Spielfiguren verhinderten dies letztlich. In **Virtua Tennis 2009** haben die Entwickler dieses Manko aber tatsächlich beseitigt, daher kann das Gameplay nur besser werden. Als Kind der Ära Becker/Graf freue ich mich zudem tierisch auf den „roten Baron" im Spiel.

GENRE: **Sportspiel**
ENTWICKLER: **Sumo Digital**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **Mai 2009**

Jetzt mithelfen!

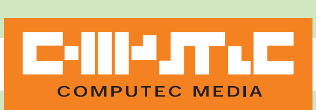
Liebe Leser,

die Computec Media AG spendet jedes Jahr zu Weihnachten für eine gemeinnützige Organisation. Im vergangenen Jahr ging unsere Spende in Höhe von 5.000 Euro an die Aktionsgruppe „Kinder in Not“ e. V.

Ganz konkret wurde das Geld für das Elendsgebiet „Mahayahay“ in Cebu City auf den Philippinen verwendet. Besonders die unterernährten und kranken Kinder erhalten nun die dringende ärztliche Versorgung, die sie benötigen. Ein Speiseprogramm für Kinder, ältere Menschen und schwangere Frauen wurde eingerichtet, bei dem die bedürftigen Familien angeleitet werden, um selbst gezielt einzukaufen und richtig zu kochen. Weiterhin wird nun der Unterricht für Kinder, die noch nie eine Schule besucht haben, möglich und in diesem Zusammenhang können erstmals Schulkleidung, Schreibmaterial und Bücher angeschafft werden.

Wir sind beeindruckt und tief berührt von der Arbeit der Aktionsgruppe „Kinder in Not“ und freuen uns, dass wir auf diesem Weg den Kindern in Cebu City wenigstens einige Dinge ermöglichen können, die für uns selbstverständlich sind.





Wenn auch Sie „Kinder in Not e. V.“ unterstützen möchten ...

Aktionsgruppe Kinder in Not e.V.

Spendenkonto:
Konto-Nr.: 34567843
BLZ: 76050210

06/09

TEST

XXL-TESTS | BUDGET | EINKAUFSFÜHRER

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich

Ist fassungslos:
Wie viel (wertvolle) Zeit man mit diesem süchtig machenden Facebook-Bejeweled verdaddeln kann.
Ist fasziniert:
Dass der Landwirtschaftssimulator 2009 um ein Vielfaches mehr Menschen begeistert als z. B. Battleforge.
Gratuliert:
Dem Drakensang-Team zum Computerspielpreis 2009.



Thorsten Küchler

Verkündet hiermit:
Alle Redaktionskollegen müssen im Laufe des Sommers (ja, er ist da, ich weiß es!) eine Grillparty veranstalten!
Verkündet weiterhin:
Dass die beste Band der Welt Avenged Sevenfold heißt!
Verkündet in der nächsten Ausgabe:
Die Lösung aller Probleme der Menschheit! Also lieber schnell zum Kiosk, bevor das Heft ausverkauft ist!



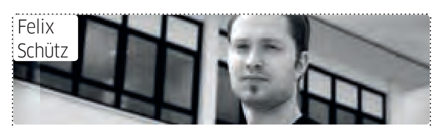
Stefan Weiß

Schaut zu Thorsten rüber und flüstert:
Ätsch, ich habe schon im März mit dem Grillen begonnen.
Schaut auf das verstrahlte Washington D.C.:
Fallout 3 hält mich weiterhin in seinem Bann
Schaut sich in seiner neuen Nachbarschaft um:
Die Preview-Version von Sims 3 hat es mir angetan.
Schaut in seine Geocache-Statistik:
Hey, cool, 35 Caches konnte ich über Ostern verbuchen.



Robert Horn

Hat Ostern:
Nicht ein einziges Computerspiel angefasst.
Hat stattdessen:
Die fahle Redakteurs-Gesichtsfarbe ordentlich mit natürlichem Sonnenlicht aufgefrischt.
Hat deswegen:
Einen fiesen Sonnenbrand im Gesicht, traut sich nicht mehr vor die Tür und zockt deswegen im Dunkeln.



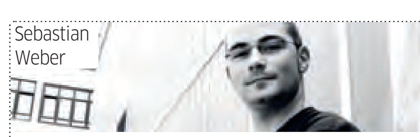
Felix Schütz

Hat die ersten Enttäuschungen des Jahres verkraftet:
PQ: Galactrix und Riddick 2 – hatte mir viel mehr erhofft!
In den letzten Wochen (unter anderem) durchgespielt:
Castlevania: PoR (NDS), Warhammer 40k: Squad Command (PSP), BOUT (PC), Dawn of War 2 (PC), Professor Layton (NDS), beide Riddick-Teile – mein armer Kopf!
Freut sich diesen Sommer auf:
Mehr Freizeit für Freundin, Freunde, Biergarten und Kino.



Christian Schlütter

Freut sich über seine neue Kutsche:
Opel Corsa 1.2 – danke, Abwrackprämie!
Grüßt an dieser Stelle endlich mal:
Seine Eltern, ohne die er in den letzten Jahren schon einige Mal alt ausgesehen hätte. Danke, ihr beiden!
Freut sich tierisch über:
Das lang herbeigesehnte Frühlingswetter. Endlich wieder Sonne tanken! Danke, Petrus!



Sebastian Weber

Freut sich über das gute Wetter:
Endlich konnte ich mein Fahrrad wieder aus dem Keller holen. Der erste Sturz ist für 2009 auch schon abgehakt.
Spielt gerade:
Battlefield: Bad Company (Xbox 360) und Resident Evil 5 (Xbox 360)
Spielt mit dem Gedanken:
Sich eine PlayStation 3 zuzulegen – Blu-rays und Spiele!



Thomas Weiß

Fühlt sich urlaubsreif:
Langsam kehrt der Überblick zurück, hunderte, gar tausende Bewerbungen als gelesen abgehakt. Also, Jungs und Mädels, mein Postfach hat allmählich wieder Platz.
Land in Sicht:
Zwölf PlayStation-3-Spiele gleichzeitig geht nicht, nacheinander aber schon. Bald flimmerte bei allen der Abspann über den Bildschirm, dann darf Neues kommen.



Rainer Rosshirt

Ist entzückt:
Vom plötzlichen Sommereinbruch.
Ist überzeugt:
Dass diese Motorradsaison länger wird als die letzte.
Ist enttäuscht:
Weil Starcraft 2 immer noch nicht auf seinem Tisch liegt.
Ist verblüfft:
Weil Rossis Welt den 25. Zuschauer feiern kann.

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.



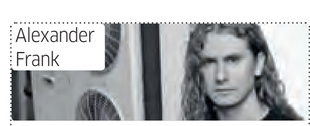
Udo Crnjak

play³-Redakteur Udo Crnjak ist Experte für alles, was rumst; er testete für die Sony-Konsole unter anderem schon Call of Duty 4: Modern Warfare. Seinen Test zum neuen Riddick-Abenteuer finden Sie auf Seite 86.



Horst Heindl

Die heimliche Liebe des Redakteurs unseres Xbox-360-Magazins X3 sind Rennspiele. Wer hätte sich also besser angeboten, sich mit Vin Diesel hinter das Steuer zu klemmen? Was dabei herauskam, erfahren Sie auf Seite 95.



Alexander Frank

Unsere Kollegen von der PC Action gelten im Bezug auf Action-Spiele als Meister ihres Fachs. Alexander Frank stellte sein Schicksal deshalb in Wanted: Weapons of Fate auf die Probe, auf Seite 94 erfahren Sie, wie es ihm dabei erging.



Jürgen Krauß

Ein weiterer Kollege unseres Schwestermagazins PC Action. Kurz vor Filmstart ballerte er sich für Sie durch die Spieleumsetzung von Terminator: Salvation. Ob der Kampf der Maschinen taugt, verrät seine Vorschau auf Seite 53.



Toni Opl

Ein Mann mit vielen Talenten: Toni Opl, Redakteur unseres PlayStation-3-Magazins play³. Diese Ausgabe verausgabte er sich für Sie an der Gitarre mit Guitar Hero: Aerosmith (Seite 105) und robbte in ArmA 2 (Seite 50) durch den Schlamm.



Manfred Reichl

Sportlich, sportlich: X3-Redakteur Manfred Reichl verließ sein geliebtes Grand Theft Auto 4 und begab sich für Sie diese Ausgabe auf den virtuellen Court von Segas kommender Tennis-Simulation Virtua Tennis (Seite 68).



Christoph Schuster

Erst seit wenigen Wochen an Bord der PC Action und schon bekam Christoph Peter Schuster eine Ladung Arbeit von uns zugewiesen. Er schaute sich für Sie Prototype, Battlestations: Pacific und Tales of Valor an.




Johann Trasch

Vom Praktikanten zum freien Mitarbeiter hat es Johann Trasch gebracht, er werkelt nun an unseren Runes-of-Magic-Sonderheften. Der Online-Rollenspielexperte verrät Ihnen in seinem Test (Seite 102), was der Titel kann.

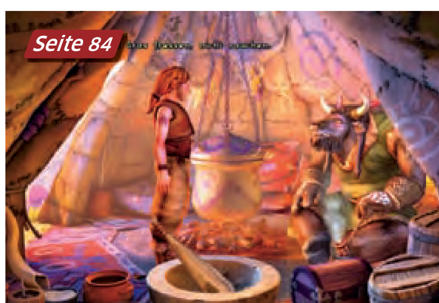
TOP-THEMEN

ECHTZEIT-STRATEGIE
BATTLEFORGE



RISKANT? | Die **Spellforce**-Macher Phenomic melden sich mit einem gewagten Projekt zurück: Echtzeit-Strategie mit Online-Fokus und Sammelkartencharakter. Ob der deutsche Entwickler aus Ingelheim zu Recht alles auf eine Karte setzt? Unser Test verrät es.

ADVENTURE
THE BOOK OF UNWRITTEN TALES



HUMOR GARANTIERT | Ein Adventure, das unverfroren alles durch den Kakao zieht, was Rang und Namen hat. Bahnt sich hier die neue Genre-Referenz an?

ACTION-SIMULATION
BATTLESTATIONS: PACIFIC

NEUE HOFFNUNG | Action, Strategie und ein Schuss Simulation. **Battlestations: Midway** blieb seinerzeit etwas unter den Erwartungen. Ob es der Nachfolger besser macht?



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

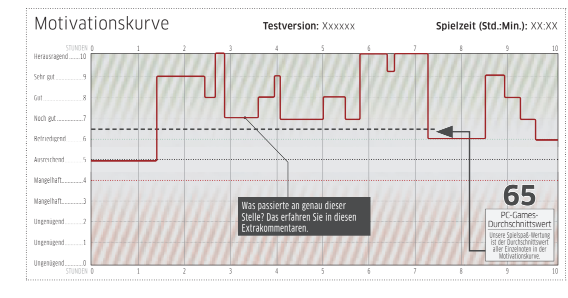
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen



- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



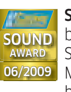
PC-Games-Awards




PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

HIGH-END | Gerade Bosskämpfe verlangen allen Beteiligten eine Menge ab und sind sehr spannend.

INHALT

PC Games SILBER AWARD 88 06/2009

IM ZWERGENLAND | Die Gegner erscheinen riesig, trotzdem kämpfen unsere Mannen tapfer.

Battleforge



Von: Christian Schlütter

Die Beta-Phase von Battleforge begeisterte uns. Überzeugt Phenomics Echtzeit-Online-Strategiespiel nun auch im Langzeit-Test?



BATTLEFORGE – EIN ONLINE-ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL IM ÜBERBLICK

Wer noch nichts von **Battleforge** gehört hat, für den haben wir hier noch einmal alle wichtigen Fakten zusammengestellt.

Was ist Battleforge?
Battleforge ist eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und Sammelkartenspiel, die komplett online läuft. Sie sammeln, tauschen und upgraden Spielkarten und benutzen diese, um im Kampf Einheiten oder Zaubersprüche zu beschwören. Auf den Schlachtfeldern selbst nehmen Sie dazu Energiequellen und Monumente ein. Basisbau gibt es nicht. **Battleforge** setzt zudem auf den Koop-Aspekt. Neben wenigen Einzelspieler-Missionen gibt es deswegen ausgeklügelte Partien für zwei, vier und zwölf Spieler. Dabei hat jeder Mitstreiter festgelegte Aufgaben. Nur wer konsequent zusammenspiel, gewinnt.

Ist Battleforge kostenpflichtig?
Nein! EA verlangt für **Battleforge** keine monatlichen Gebühren. Sie kaufen das Programm für 50 Euro und können von da an unbehelligt spielen. Enthalten sind knapp 160 der 200 unterschiedlichen Karten. Wer mehr Auswahl haben will, muss sich so genannte Booster für 19,99 Euro kaufen.





Habe ich einen Vorteil, wenn ich mehr Geld ausgebe?
In jedes Match können Sie nur 20 Karten mitnehmen, diese Zusammenstellung nennt sich Deck. Wer mehr Booster kauft, hat zwar eine größere Auswahl, aber nur selten wirklich spielerische Vorteile. Ein schlechter Spieler kann mit viel Geld nicht zum Ranglistenführer aufsteigen. Zudem sind ultra-seltene Karten oft nur optisch beeindruckend, anderen Einheiten aber nicht überlegen. Überschüssige Karten versteigern Sie im Auktionshaus. Dafür brauchen Sie Gold, die zweite Währung im Spiel, das Sie durch erfolgreich beendete Missionen einheimsen.

Worum dreht sich die Story ?
Battleforge ist düstere Fantasy in Reinform. Im Lande Nyn breitet sich eine geheimnisvolle Seuche namens Twilight aus, die die Sonne verdunkelt und sogar die Götter selbst infiziert hat. Als einer der Himmelsfürsten (das sind Halbgötter, die in einer Weltenschmiede über den Wolken schweben) sollen Sie das Land von der Seuche befreien, die Menschen retten und aufklären, wie es zu dem Unglück kam.

Warum jetzt erst der Test?
Wir wollten uns ausreichend Zeit nehmen, ein so komplexes Online-Spiel zu testen. Das geht aber erst ab dem Verkaufstag (26. März). Deswegen lasen Sie in der vergangenen Ausgabe einen Beta- und jetzt den ausführlichen Test.

SÜCHTIG MACHENDES KARTENSAMMEL-PRINZIP

Mit dem Sammelkarten-Prinzip setzt sich Battleforge von anderen Echtzeit-Strategiespielen ab. Und tatsächlich zieht ab der ersten Minute dieselbe Sammelsucht, wie bei Magic: The Gathering oder ähnlichen Spielen. Jede Karte hat Stärken und Schwächen, Angriffs- und Verteidigungspunkte sowie einen Seltenheitswert zwischen „normal" und „ultra-selten". Da reizt es natürlich, immer neue Karten hinzuzubekommen und ein möglichst gutes Deck zusammenzustellen.

Die Grundversion des Spiels enthält bereits einen ordentlichen Satz Karten. Herumexperimentieren lässt sich so sehr gut. Spätestens nach ein paar Partien werden Sie sich aber wohl auf die Seite einer der vier Aspekte Frost, Natur, Feuer oder Schatten stellen. Denn jede der farblich unterschiedlich gestalteten Seiten spielt sich anders. Passiv agierende Spieler tendieren sicherlich zu den abwehrstarken Eis-Einheiten, während der Schatten-Aspekt mehr Mikromanagement erlaubt und verlangt. Die violetten Schattenmänner opfern zum Beispiel eigene Einheiten, um Gegnern Schaden zuzufügen. Zwar spielen sich die Missionen deswegen nicht großartig anders, es ergibt sich aber eine „Mal sehen, wie ich das mit einem Feuer-Deck hinbekomme"-Motivation, die zum Wiederspielen anspornt. An dieser fast schon automatischen Spezialisierung auf einen Aspekt ist schade, dass sich kaum gemischte Decks ergeben. Nur sehr wenige Spieler kombinieren Feuer- und Eis-Karten, obwohl diese Möglichkeit besteht. Wer sich aber einmal eingespielt hat, bleibt meist bei einem einfarbigen Deck oder entscheidet sich bewusst, ein anderes, ebenfalls einfarbiges Deck zu spielen.

Mehr Komplexität kommt mit den Aufwertungen ins Spiel, die Sie durch Siege als Belohnung bekommen. Genug Gold vorausgesetzt, verbessern Sie damit Ihre Karten in mehreren Kategorien – sowohl für PvE als auch für PvP. Sobald eine Karte aufgewertet wurde, kann sie nicht mehr versteigert werden und ist an Ihren Account gebunden. So erhalten Sie nach und nach ein sehr individuelles Deck, mit dem Sie auch bei anderen angeben können, da zum einen eine Wertung für Ihr Deck vergeben wird, zum anderen die einzelnen Einheiten sich stark voneinander unterscheiden und eine sehr seltene, aufgewertete Karte auf dem Schlachtfeld schnell erkannt wird. Warum Battleforge trotzdem nicht zur neuen Suchtnadel für alle WoW-Itemhatz-Geschädigten wird, sagt Ihnen der nächste Kasten.



SAMMLEREDITION | Rote, grüne, blaue und violette Karten unterscheiden sich nicht nur vom Aussehen her. Die einzelnen Fraktionen spielen sich auch sehr unterschiedlich. Die Jagd nach Karten und Aufwertungen macht fast schon süchtig. Damit überzeugt **Battleforge** am meisten.



VERBESSERUNGEN | Aufwertungen sind die eigentliche Belohnung für große Siege in **Battleforge**. Wer das Glück hat, kontinuierlich brauchbare Upgrades zu bekommen, putzt auch mit kleinen Einheiten jeden Gegner weg – da braucht es kein exzessives Booster-Geldausgeben.

MANGELHAFTES AUKTIONSSYSTEM

Karten sammeln und aufwerten macht also richtig Spaß. Aber eigentlich sollte Battleforge auch zum Tummel- und Community-Platz für alle Tauschwilligen werden. Dieses Ziel hat Phenomic verfehlt. Technische wie spielerische Probleme schieben dem Tauschgeschäft einen Riegel vor. Denn das integrierte Auktionshaus ist alles andere als komfortabel. Jede Ingame-Mail für eine abgeschlossene Auktion müssen Sie einzeln öffnen und bestätigen. Schlimmer noch: Wird eine Ihrer Karten versteigert, bekommen Sie zwar die Battleforge-Punkte, Ihnen wird aber nicht angezeigt, welche Karte konkret einen Käufer gefunden hat. Dazu müssen Sie erst Ihr Deck durchsuchen.

Diese miese Technik lässt sich noch verschmerzen und durch einen Patch aufwerten. Allerdings ergibt sich ein viel schlimmeres Bild im Hinblick auf die Karten selbst. Denn schon kurz nach der Veröffentlichung von Battleforge haben sich einige Lieblinge bei den Spielern herauskristallisiert und andere, weniger beliebte Karten werden überhaupt nicht nachgefragt. So sitzen Sie nach dem Kauf einiger Booster auf einem Haufen Einheiten niedriger Stufe, von denen Sie viele nicht benutzen, weil in jedes Deck nur eine Karte jedes Typs mitgenommen wird. Diesen Mangel kann Phenomic nur ausbügeln, wenn zukünftige Editionen und Booster interessantere Karten und ein ausgewogeneres System mitbringen. Ob auch an den Missionen gedreht werden muss, lesen Sie auf der nächsten Seite.

▲ **NERVIG** | Jede Auktion müssen Sie einzeln abschließen. Bei der Menge an doppelten Karten artet das in unnötige, nervenaufreibende Arbeit aus. Da muss Phenomic nachbessern.

▶ **DUPLIKAT** | Nach dem Kauf einiger Booster versauern doppelte, schwache Karten oft in Ihrer Sammlung. Niemand bietet darauf.

MASSENSCHLACHTEN

Was nützen einem die besten Karten und das coolste Aufwertungssystem, wenn die Missionen an sich langweilig sind? Diesen Vorwurf muss sich EA Phenomic nicht gefallen lassen. Denn die PvE-Einsätze überzeugen mit durchdachter Struktur und Massenschlachten par excellence.

Die Einzelspieler-Einsätze sind allerdings nur Trainingsrunden für den eigentlichen Kern von **Battleforge**: das kooperative Spielsystem. Denn die 2-, 4- oder 12-Spieler-Missionen können Sie als Alleingänger nicht gewinnen. Das Zusammenspiel der einzelnen Mitstreiter forcieren die Entwickler durch ordentlich designte Schlachtfelder und klug durchdachte Auftragsstrukturen. Das setzt **Battleforge** von anderen Spielen seines Schlages ab und ist ein echtes Kaufargument.

Ein weiterer Pluspunkt sind die ausgedehnten Massenschlachten, die gerade zum Ende einer Partie anstehen. Wenn in einer Zwölferpartie der Bosskampf ansteht und alle Spieler ihre stärksten Monster in die Schlacht werfen, bleiben bei Zuschauern die Münder offen stehen. Dabei sind die Kämpfe immer fair. Gruppen, die sich die Aufgaben teilen, schaffen die normalen Missionen fast immer im ersten Anlauf. Erst im Fortgeschrittenen- oder Profi-Schwierigkeitsgrad werden die Schwächen des eigenen Decks dann offensichtlich und Sie wissen, wo Sie ausbessern müssen. Selbst große Schlachtfelder beschäftigen Sie dabei selten länger als 45 Minuten. Das ist auch gut so, denn bei einem Verbindungsabbruch (der in unserem Test nur zweimal auftrat) oder bei unfähigen Mitspielern müssen Sie den Level wieder von Neuem beginnen.

Im Zuge der offenen Beta-Phase hat EA Phenomic zudem noch ein kleines Feature hinzugefügt. Auf den Schlachtfeldern stehen kleine Truhen mit Gold verteilt. Das optionale Einsammeln füllt einen Topf, aus dem nach dem Einsatz alle Mitspieler bedient werden. Ob das mit allen Belohnungen so einwandfrei funktioniert, erfahren Sie im nächsten Kasten (siehe unten).



GEWUSEL | Gerade in den Endphasen der Schlachten geht es richtig zur Sache. Ein wahres Feuerwerk!



GOLDTOPF | Diese Schatztruhen finden Sie überall auf den Schlachtfeldern. Das Gold darin wird brüderlich geteilt.



PROBLEME BEI BELOHNUNGEN UND PVP

Als kooperatives Online-Spiel setzt **Battleforge** natürlich darauf, dass Spieler bei der Stange bleiben. Deswegen gibt es nach jeder Mission Belohnungen in Form von Gold, Erfahrungspunkten und Kartenaufwertungen. Werden die ersten beiden immer gerecht unter den Kombattanten aufgeteilt, ärgert das Aufwertungssystem mit Ungerechtigkeit. Zwar dürfen Sie angeben, ob Sie eine Belohnung wirklich brauchen oder nur aus reiner Gier haben wollen, meist bekommen Sie aber trotzdem nicht die Aufwertung, die Sie benötigen. Da bei jeder Partie nur vier Aufwertungen ausgeschüttet werden, gehen Sie bei Zwölfermissionen oft leer aus. Das frustriert gewaltig.

Noch nerviger ist es natürlich, untätig herumzusitzen. Dann nämlich, wenn sich partout keine Mitspieler für eine Partie finden lassen. Zum Glück hat sich **Battleforge** mittlerweile eine so aktive Spielergemeinde erkämpft, dass das nur noch selten vorkommt.

Wenn der Computer geschlagen ist, bleibt noch der Spieler-gegen-Spieler-Modus. In **Battleforge** findet dieses PvP-Spiel aber in rudimentärer Weise statt. Zu zweit oder zu viert treten Sie auf sehr simplen Feldern gegeneinander an. Schon nach wenigen Partien wird klar: Hier gewinnt, wer schneller ist. Kaum ein Match dauert länger als 20 Minuten, oft kommen Ihre mächtigsten Karten überhaupt nicht zum Zug. Da Punkte zudem nach drei Minuten vergeben werden, brechen unfaire Spieler die Partie häufig früh ab. Etwas kniffliger ist da die Tome-PvP-Version. Dabei bekommen Sie Karten vorgeschrieben, aus denen Sie ein Deck zusammenstellen. Hier ergeben sich auch mal mehrfarbige Decks. Problem: Da es einen Booster geschenkt gibt, wenn Sie sich für diesen Modus registrieren, und die Tome-Karten nach sechs Wochen in den normalen Kartenpool übergehen, benutzen viele Spieler die Variante nur, um Karten anzuhäufen.



◀ **FRUSTFAKTOR** | Nach einer aufreibenden Zwölfermission bekommen wir keine der vier Aufwertungen zugeschrieben und müssen mit Gold und Punkten vorlieb nehmen. Das nervt ungemein!



▶ **SCHNELLSCHUSS** | PvP-Matches wie dieses sind schon nach wenigen Minuten entschieden. Wer zu langsam ist, verliert.



FEINE GRAFIK, GUTE BEDIENBARKEIT

Battleforge ist zwar bunt, im Gegensatz zu vielen anderen Titeln aber nicht übertrieben comichaft. Vielmehr dient die starke Einfärbung der Einheiten der Übersichtlichkeit. Auch in komplexen Schlachtsituationen sehen Sie sehr schnell, wo Ihre Mannen gerade stehen. Bedenkt man, dass bildschirmfüllende Effekte hier an der Tagesordnung sind, ist der Griff zum Farbtopf ein richtiger und wichtiger Schritt.

Die Übersichtlichkeit erreicht Phenomic auch über die Einheiten selber. Diese unterscheiden sich nämlich, was Größe und Details angeht, stark voneinander, sodass auf dem Bildschirm zwar oft ein extremes Gewusel stattfindet, Sie aber sehr schnell einen bestimmten Krieger wiederfinden, um dessen Spezialfähigkeit auszulösen. Außerdem fallen immer wieder kleine Spielereien an den Wesen auf, wodurch Ihnen bestimmte Einheiten besonders ans Herz wachsen. Uns ist zum Beispiel die Frostmagierin mit ihrer piepsigen Stimme und ihren in Eis eingefrorenen Beinen aufgefallen.

MUSKELMANN | Einheiten und Gegner lassen sich gut voneinander unterscheiden.

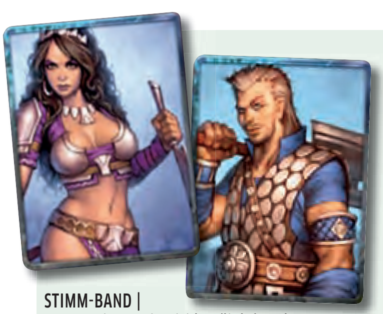
Die Benutzeroberfläche ist sehr aufgeräumt, bietet nur wenige Knöpfe, mit denen sich aber alles bedienen lässt. Die automatische Gruppierung Ihrer Einheiten sollte zudem Standard im Echtzeit-Strategie-Genre werden, da sie jedem Kommendeur das Leben ungemein erleichtert und schnelle Reaktionen auch in den heißesten Frontverläufen zulässt.



DETAILVERLIEBT | Die Grafik ist bunt, aber übersichtlich, überzeugt mit jeder Menge Details und vielen Effekten.

Berechtigt ist bei einem so detailreichen Online-Spiel natürlich die Frage, ob der Engine nicht die Puste ausgeht. Kurze Antwort: nein. Die Bildwiederholrate bricht auch bei vielen Effekten und hunderten Einheiten auf dem Bildschirm nur sehr selten ein. Verzögerungen kommen allenfalls durch die Internetverbindung zustande.

Battleforge zeigt sich also als grafisch rundes und spielerisch durchdachtes Online-Strategiespiel. Aber wie hört es sich an? Und reißt es auch mit?



STIMM-BAND | Protagonisten wie Viridya (links) und Rogan Kayle haben markante Stimmen. Das sorgt in den Missionen für Atmosphäre.

TOLLE DEUTSCHE SPRACHAUSGABE

Wo viele moderne Spiele patzen, punktet **Battleforge**: Die deutsche Sprachausgabe überzeugt. Den Protagonisten wie Viridya oder Rogan Kayle wurden markante Stimmen spendiert, die genau zum Charakter passen. Zwar sieht man die Charaktere nur als Einheiten auf dem Schlachtfeld und als kleine Zeichnungen in der linken oberen Bildschirmecke, durch die ausgezeichneten Sprecher bekommen sie aber trotzdem einen Wiedererkennnugswert. So fiebern Sie mit, wenn Rogan vor einem Riesen flüchtet.

Auch die Missionsbeschreibungen werden von einem Erzähler vorgelesen und erreichen schon fast die Qualität eines guten Hörspiels. Dabei geht es nicht um nüchterne Aufgabenerklärungen, sondern darum, wie die Geschichte sich zwischen den Einsätzen weiterentwickelt. Das diese Texte nur beim ersten Start einer Mission vorgelesen werden, schont die Nerven und vermindert die Ladezeiten. Ist **Battleforge** also ein guter Geschichtenerzähler? Leider nicht. Wieso, das erfahren Sie im nächsten Kasten …

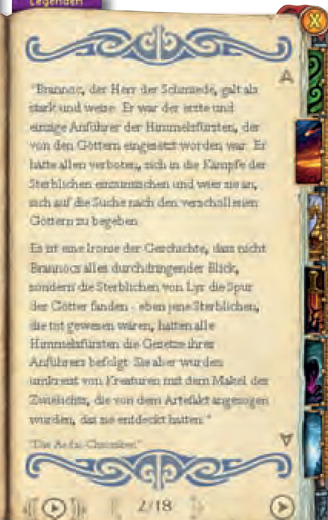
DIE GESCHICHTE GEHT UNTER

Trotz toller Sprachausgabe und einprägsamer Charaktere eine Negativ-Wertung für die Geschichte? Ja, denn so ungewöhnlich und mitreißend die Story auch ist, so wenige Spieler werden sie wirklich genießen können. Das liegt an zwei gravierenden Mängeln.

Zum einen geht die Geschichte in der ansonsten sehr opulenten Präsentation des Spiels unter. Während der Missionen passiert es einfach zu oft, dass Sie mitten in einer riesigen Schlacht mit Unmengen von Einheiten stecken, während an einem anderen Ende der Karte storyrelevante Geschehnisse ablaufen. Wer dann nicht auf die Sprachausgabe achtet, gewinnt zwar die Mission, hat aber vieles von den emotionsgeladenen Gesprächen zwischen den Hauptdarstellern verpasst.

Zum anderen geschieht die Nachbetrachtung der Ereignisse nur in Textform. Mit jeder erfolgreich absolvierten Mission schalten Sie Einträge in einem Almanach frei, der sich über das Hauptmenü anwählen lässt. Wer regelmäßig darin liest, bekommt alle Wendungen mit und erkennt, wie sich langsam, aber sicher die Teile der Geschichte zusammensetzen. Das werden nur die wenigsten Spieler tun, denn das Büchlein versteckt sich gut im Menü, und wer einmal eine gute Spielergruppe gefunden hat, will damit nach einer gewonnenen Mission direkt die nächste angehen. Zwischensequenzen hätten **Battleforge** sicher gutgetan. So aber schlägt die Motivation die Atmosphäre.





BATTLEFORGE



Ca. € 50,-
26. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: EA Phenomic
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Ist das Spiel installiert, müssen Sie sich online einen Account anlegen, mit dem Sie sich bei jedem Spielstart einloggen. Aktivierungsprozeduren oder DVD-Abfrage gibt es dafür nicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Einheiten-Design und die Farbgebung gefallen. Die Engine geht auch bei vielen Effekten gleichzeitig nur selten in die Knie.
Sound: Die deutschen Sprecher haben sehr gute Arbeit geleistet. Die Musik ist stimmungsvoll, könnte aber abwechslungsreicher sein.
Steuerung: Wenige Befehle, dafür sinnvolle Verbesserungen. Phenomic hat bei der Benutzerführung Feingefühl bewiesen. Einzig die Community-Funktionen und das Auktionshaus müssen komfortabler werden.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Battleforge ist ein reines Online-Strategiespiel.
Zahl der Spieler: Missionen für 1, 2, 4 oder 12 Mitspieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1,8 GHz Single Core, 512 MB RAM (1 GB für Vista), Ati Radeon 9500 oder ähnlich
Empfehlenswert: 2 GHz Dual Core, 1 GB RAM (2 GB für Vista), Ati-HD-3-Serie oder Nvidia-Geforce-8-Serie

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahre
Explizite Gewalt kommt nicht vor. Dafür ist die Story von Tod, Trauer und Verrat geprägt, also eher etwas für Erwachsene.

DIE TEST-ABRECHNUNG

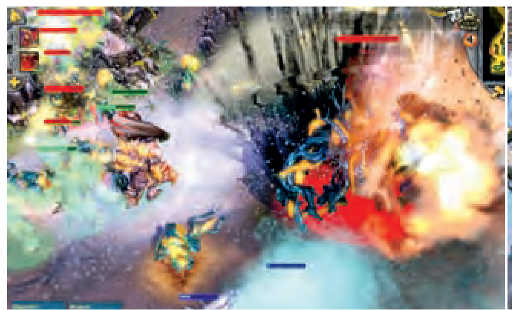
Nach circa 40 Stunden in der geschlossenen und offenen Beta-Phase testeten wir ab dem 26. März die Verkaufsversion bis zum Hotfix-Patch vom 8. April. Verbindungsprobleme traten nur sehr selten auf, Abstürze aufgrund von Bugs nie.

PRO UND CONTRA

- ✚ Motivierendes Sammelprinzip
- ✚ Effektvolle Massenschlachten, gute Koop-Missionen
- ✚ Feine, detailreiche Grafik
- ✚ Gute deutsche Sprecher
- ▬ Die Geschichte geht oft unter
- ▬ Mieses Auktionshaus, manche Karten schlecht versteigerbar
- ▬ Ab und an lange Suche nach Mitspielern, Mängel bei Community-Features, PvP und Belohnungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

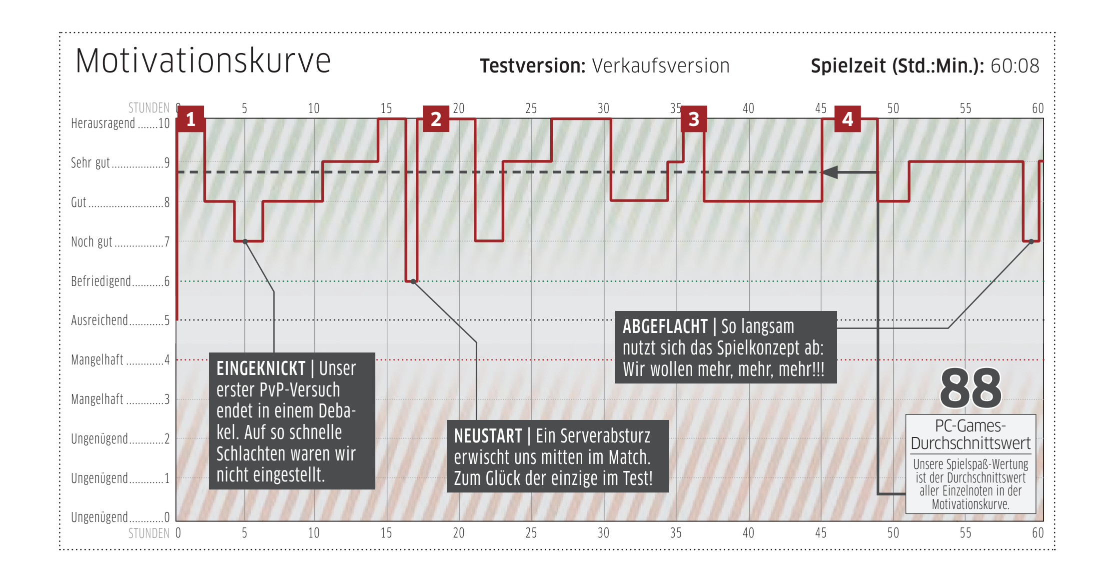
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**



1 **BOMBIG** | Für die ersten Zwei-Spieler-Missionen finden sich schnell Partner. Ist einmal klar, wie der Hase läuft, spielen sich die Partien flott und actionreich. Am Ende gibt es feine Belohnungen, die zum Weiter- und Nochmalspielen anstacheln.



2 **ANFÄNGERFEHLER** | Unbedarft wagen wir uns in den Spieler-gegen-Spieler-Bereich von **Battleforge**. Schon nach wenigen Minuten ist die Partie vorbei, der Gegner hat uns einfach überrannt. Wir merken: Wer im PvP gewinnen will, braucht ein konkret dafür ausgelegtes Deck.



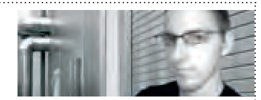


3 **RIESENWUCHS** | Mit einigen aufgewerteten und seltenen Karten wagen wir uns an die Vier-Spieler-Einsätze. Jeweils zwei Spieler arbeiten zusammen, um den linken oder rechten Bereich des Schlachtfelds zu säubern. Als sie am Ende zusammentreffen, ist die Erleichterung groß!



4 **MULTI-(OVER)KILL** | So richtig los geht es aber in den Zwölfermissionen. Je vier Spieler auf drei Karten und alle sind aufeinander angewiesen. Dieser vorbildliche Koop-Modus dürfte bei anderen Entwicklern Alarmstufe Rot auslösen. Spannung pur!

MEINE MEINUNG / Christian Schlütter



„Ein Spiel wie Kuchen hinter Glas – man will mehr, kommt aber nicht heran."

Na toll! Da hat mich das Sammelfieber auf Anhieb gepackt. Endlich habe ich ein ordentliches Deck mit richtig coolen Einheiten. Selbst im PvP gewinne ich manche Partie. Und dann folgt die Ernüchterung. **Battleforge** entpuppt sich als weniger komplex als gedacht. Dass an einigen Stellen wie dem Auktionshaus noch der Feinschliff fehlt, kann ich bei einem patch-affinen Online-Spiel noch verkraften. Phenomic wird sicher bald nachbessern. Aber mich dürstet es nach mehr Missionen, mehr Karten, mehr Tausch- und Kombinationsmöglichkeiten. Ohne all das reizt es mich nicht, Booster für Geld zu kaufen. Womit Phenomic diesen Makel gutmachen will, lesen Sie eine Seite weiter.

MEINE MEINUNG / Felix Schütz



„Als Strategiespiel toll, als Geschäftsmodell fraglich"

Phenomic und EA gehen gemeinsam neue Wege und das Ergebnis kann sich sehen lassen: **Battleforge** bietet einen ganzen Schwung frischer Ideen, die sich appetitlich um einen knackigen Echtzeitstrategiekern reihen. Auch Grafik, Sound und Bedienbarkeit sind auf konstant hohem Niveau. Dass die Geschichte nicht die Qualität eines **Warcraft 3** erreicht, kann ich ausnahmsweise verschmerzen – immerhin gibt's hier dafür packende Koop-Missionen. Was mich aber wirklich bekümmert, ist die Langzeitmotivation – ich habe nämlich nicht vor, mir irgendwann Boosterpacks zu kaufen. Werde ich so auch die künftigen Inhalte und Erweiterungen problemlos spielen können?



Ein Blick in die Zukunft

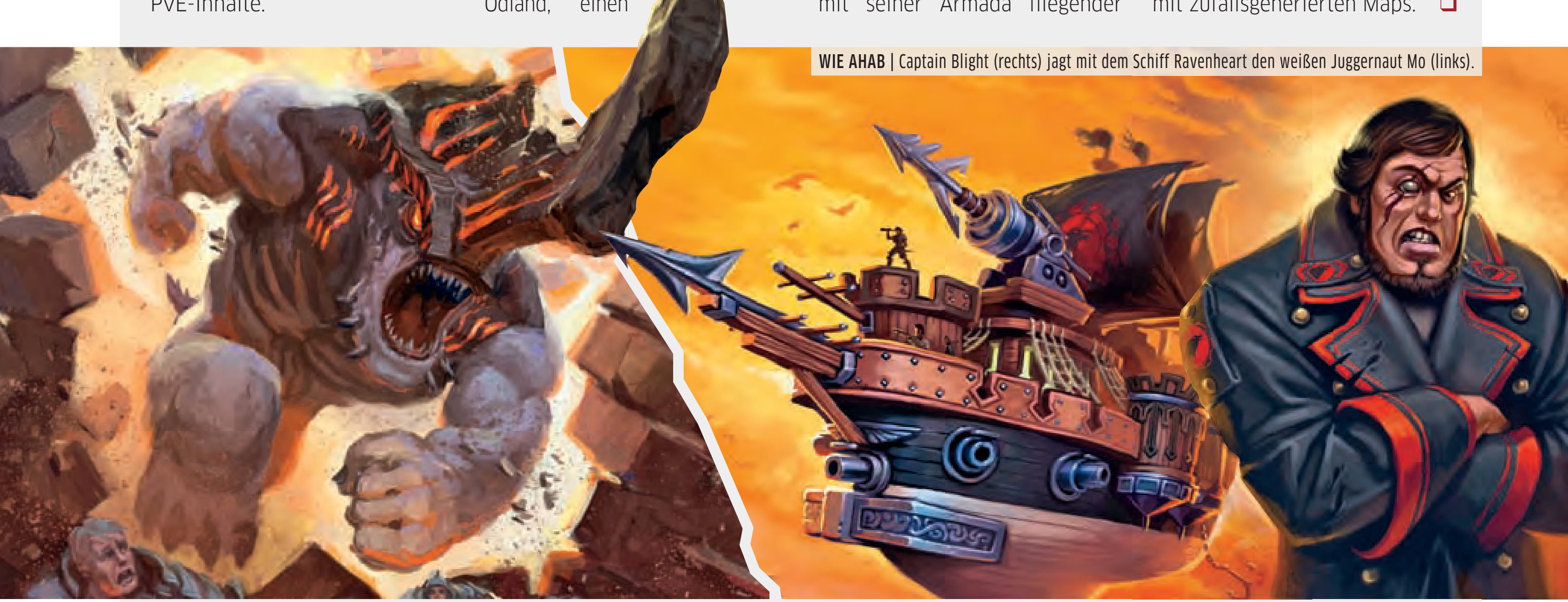
Neben allen Plus- und Minuspunkten ist **Battleforge** sicherlich ein Spiel, das auf die Zukunft ausgerichtet ist. Die Frage lautet also: Wie wird EA Phenomic die Spieler bei der Stange halten? Was haben die Entwickler für die Zukunft geplant? Wir sprachen mit Creative Director Volker Wertich und seinem Team über den Verkaufsstart sowie geplante Änderungen und geben Ihnen exklusiv einen Ausblick auf die kommenden PvE-Inhalte.

Renegade ist der Name der neuen Kampagne, die EA Phenomic Anfang Mai an den Start schickt. In regelmäßigen Abständen folgen dann über die nächsten Monate verteilt sechs neue PvE-Schlachten. Dabei sind sowohl Einzelspieler-Missionen als auch Einsätze für zwei, vier und zwölf Spieler geplant. Passend dazu erscheint im Sommer eine neue Kartenedition.

Die frische Kampagne führt die Spieler in das Ödland, einen Bereich der Welt Nyn, der bis jetzt noch nicht erforscht wurde. Die Geschichte geht weg von den Irrungen und Wirrungen der Himmelsfürsten und macht stattdessen eine ganz eigene Anspielung auf den Roman-Klassiker **Moby Dick**:

Im Mittelpunkt der Story steht der weiße Juggernaut Mo. Er sucht seinen besten Freund, der inmitten des ganzen Chaos um die Twilight-Invasion verschollen ist. Auf den Fersen ist ihm der verrückte Captain Blight mit seiner Armada fliegender Schiffe. Die wilde Jagd führt die beiden ins Ödland. Dort finden sie Hinweise auf einen sagenhaften Schatz. Dieser Schatz könnte nicht nur eine einzelne Person unendlich reich machen, sondern auch endlich den lange schwelenden Konflikt mit den Riesen beenden.

Natürlich wird es in den nächsten Monaten auch noch neue Spieler-gegen-Spieler-Schlachtfelder geben. Die Entwickler experimentieren sogar mit zufallsgenerierten Maps. ❑



WIE AHAB | Captain Blight (rechts) jagt mit dem Schiff Ravenheart den weißen Juggernaut Mo (links).

INTERVIEW MIT **VOLKER WERTICH**

„Jeden Tag erreichen wir neue Höchstwerte."

PC Games: Wie seid ihr mit dem Verkaufsstart des Spiels zufrieden?
Wertich: „Wir sind sehr zufrieden mit der Entwicklung unserer Community, jeden Tag erreichen wir neue Höchstwerte an User-Zahlen. Da wir ein reines Online-Spiel haben und viele Spieler die Demo zur Vollversion upgraden, findet ein guter Teil unseres Verkaufs über den EA-Shop statt. In der ersten Woche hatten wir exakt null Servercrashes."
PC Games: Welche neuen Inhalte erwarten uns in diesem Jahr?
Wertich: „Es wird in Kürze eine Ankündigung zum ersten neuen Kartenset folgen. Wir werden dann in den folgenden Wochen sicher schon Previews auf einzelne neue Karten erlauben."
PC Games: Wird es zukünftig in den Goldkisten Items geben, mit denen man einzelne Karten aufwerten kann?
Wertich: „Aktuell denken wir eher darüber nach, die Verwendungsmöglichkeiten von Gold auszuweiten."
PC Games: Welche Änderungen habt ihr bis jetzt im PvP- und im Tome-Modus vorgenommen?
Wertich: „Zum Beispiel haben Generatoren und Monumente mehr Lebenspunkte und Monumente zusätzlich eine Grundverteidigung erhalten. Wir arbeiten bereits an neuen Spielmodi und der Erweiterung der existierenden Modi. Zum Beispiel experimentieren wir derzeit mit zufallsgenerierten Maps."
PC Games: Was haltet ihr den Spielern entgegen, die den PvP-Modus für zu geschwindigkeitslastig halten? Und was denjenigen, die beklagen, wer viel Geld für Booster ausgebe, sei im PvP praktisch unschlagbar?
Wertich: „Die durchschnittliche Spieldauer war uns in der Beta zunächst zu kurz, weshalb wir verschiedene Eingriffe vorgenommen haben. Aktuell sind es über zehn Minuten und dies entspricht auch unserer Vorstellung. Stundenlange Gefechte streben wir nicht an, da dies eine feststehende Niederlage oft nur sinnlos hinauszögert und das Spiel dann auch nicht mehr für Turniere geeignet wäre. Über Sieg und Niederlage entscheiden in **Battleforge** fast ausschließlich die Skills, der Upgrade-Level der Karten und die ausgewogene Deckzusammenstellung. Keiner dieser Punkte kann durch Geld erworben werden. In der Box sind mehr als genug Karten enthalten, um sich ein Top-Deck für PvP zusammenstellen zu können, zum Beispiel auch durch Tausch mit anderen Spielern, denn in eine Schlacht kann man ohnehin nur 20 Karten mitnehmen. Eine große Kartensammlung ermöglicht einem in erster Linie größere Abwechslung."



Volker Wertich ist Creative Director bei EA Phenomic

PC Games: Es gibt auch Kritik am Auktionshaus.
Wertich: Dass sich für die Karten unterschiedliche Marktpreise entsprechend ihrer Beliebtheit und Seltenheit herausbilden, ist Bestandteil einer gesunden Online-Ökonomie. Auch ist die Vielfalt an Strategien so groß, dass man nicht sagen kann, dass Karten gar nicht gespielt werden. Bisher ist das Feedback auf die Möglichkeit, Einheiten untereinander zu tauschen und zu handeln, sehr positiv.



2 **WIE, SCHON VORBEI?** | Das werden Sie sich sicherlich fragen. Selbst Anfänger dürfte der Einzelspieler-Modus kaum länger als vier Stunden fordern, dazwischen treiben Sequenzen in Spielgrafik und solche Artworks die Handlung voran.

1 **SCHMUSEKATZE** | Die erste Kampagne enttäuscht mit anspruchslosen Missionen, die vor allem im mächtigen Tigerpanzer unterfordern. Der zweite Einsatz bietet immerhin einen kurzen Lichtblick.

3 **HÖLLENFEUER** | Mächtige Spezialfähigkeiten wie dieser Artillerieschlag sorgen nicht nur für diabolische Freude, sondern geraten auch in so manchem Mehrspielergefecht zum Zünglein an der Waage.

Company of Heroes: Tales of Valor

Von: Christoph Schuster

Im Westen was Neues! Aber ist der Nachschub tatsächlich fronttauglich?

Ein Blick in unseren Einkaufsführer verrät: Das Strategie-Genre ist derzeit fest in Relics Hand. Mit **Dawn of War 2** und **Company of Heroes** belegen die Kanadier gleich zwei der begehrten Plätze auf dem Treppchen. Diese Spitzenposition erlangten die Entwickler durch frische Spielideen und eine gute Umsetzung. Und obwohl die Neuausrichtung von **Dawn of War 2** nicht allen Anhängern der Serie schmeckt, folgte Relic dem eingeschlagenen Weg auch im zweiten Add-on zu **Company of Heroes**. Die Macher lösten sich dementsprechend erneut von großen Schlachten und konzentrierten sich auf kleine Gruppenverbände. **Tales of Valor** läuft dabei eigenständig, Sie benötigen weder das Hauptspiel noch die Erweiterung **Opposing Fronts**. Schauplatz bleibt Frankreich in der Zeit während des D-Day und darüber hinaus. Sie kommandieren die vier Fraktionen aus dem Hauptspiel und dem ersten Add-on: amerikanische Truppen, britische Einheiten, die Wehrmacht und die deutsche Panzer-Elite. Die Grafik überzeugt zwar noch immer mit guten Effekten, kann dem jüngeren **World in Conflict** jedoch nicht das Wasser reichen. Die Soundkulisse gefällt dafür, wie wir es von der Reihe gewohnt sind. Unterm Strich glänzt **Company of Heroes** auch nach über zwei Jahren noch mit beinahe bedrückend intensiver Weltkriegsatmosphäre.

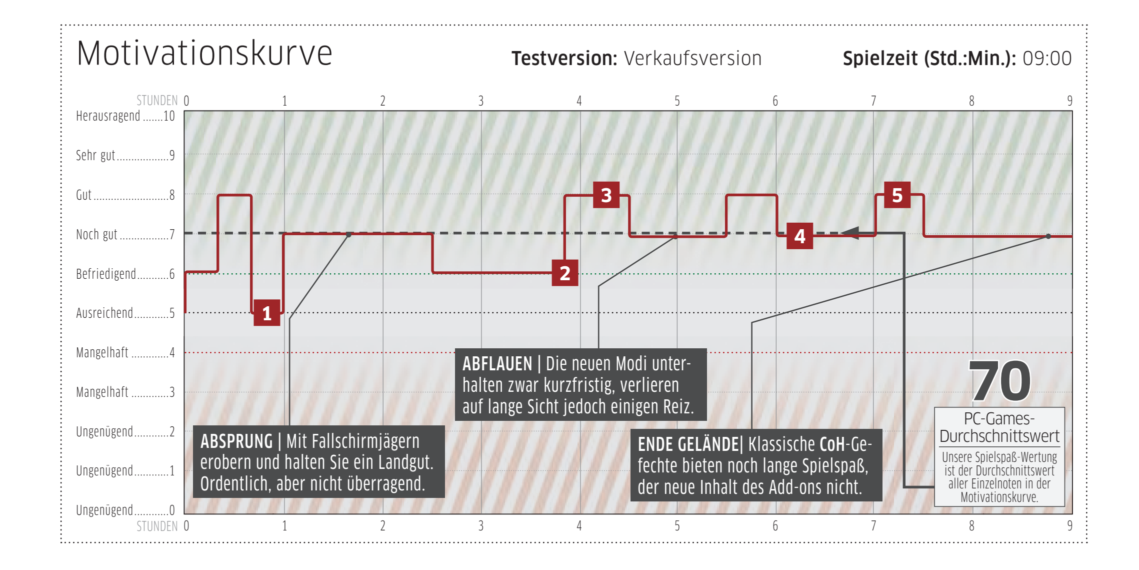
Doch was hat Tales of Valor an Neuerungen zu bieten? Erklärte Einzelspieler enttäuscht der Titel definitiv. Die drei Kampagnen zu je drei Missionen lassen sich in unter vier Stunden meistern – eine maue Ausbeute. Zudem erreichen die Kämpfe mit meist kleineren Truppenverbänden oder gar einzelnen Einheiten nur ansatzweise die Qualität des Hauptprogramms. Wenn Sie mit einer Panzerbesatzung, das heißt fünf Mann, durch das besetzte Städtchen Villers-Bocage schleichen, dann lächelt das Taktikerherz zumindest. Anschließend das besagte Dorf mit zwei Tigerpanzern zurückzuerobern erweist sich jedoch als zu einfach, regelrecht unterfordernd. Auch die folgenden Einsätze wollen nicht so recht begeistern. Die Abwehrschlachten sowie das Befestigen und Verteidigen einer Stellung

MEINE MEINUNG | Christoph Schuster



„Nicht wirklich schlecht, aber unterm Strich enttäuschend und viel zu kurz"

Packende Gefechte im Zweiten Weltkrieg, intensive Schlachtatmosphäre und flotte Mehrspielerkämpfe – dafür liebe ich **Company of Heroes** samt Erweiterung **Opposing Fronts**. Dieses hohe Niveau erreicht **Tales of Valor** allerdings zu keiner Zeit. Die „Direkter Beschuss"-Funktion erweist sich als umständlich und überflüssig, die neuen Einheiten hätte man sich ebenso schenken können. Die Kampagnen bieten Standardfutter und zwei der drei neuen Multiplayer-Modi fallen ebenfalls in die Kategorie „Fast Food". Es fehlt **Tales of Valor** einfach an der nötigen Tiefe, um Kämpfe mit einzelnen Einheiten längerfristig interessant zu gestalten. So lebt die Erweiterung einzig vom Glanz des großartigen Hauptspiels und sehr guten ersten Add-ons. Schade Relic, von euch bin ich Besseres gewohnt!






DÉJÀ-VU | Panzerkrieg und das Soldatenleben im Modus Sturm erinnern sehr an den Mehrspieler-Klassiker **Defence of the Ancients**.

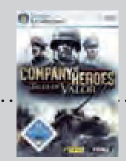


BELAGERUNGSZUSTAND | In der Steinwall-Variante wehren Sie zu viert zahlreiche Feindwellen ab, sie avanciert zum besten der neuen Spielmodi.

gegen eine Übermacht machen Spaß, allerdings mangelt es an Abwechslung, was bei dieser extrem kurzen Spielzeit schon beinahe eine Kunst ist. Ähnlich enttäuschend die neuen Einheiten: Nur zwei neue Kriegsmaschinen pro Fraktion, welche noch dazu nicht zusätzlich, sondern anstatt älterer Einheiten zum Einsatz kommen. Bei vielen dieser „Neueinheiten" handelt es sich um alte Bekannte mit variiertem Aussehen und veränderten Statuswerten. Als ebenso hanebüchen erweist sich der groß angepriesene „Direkte Beschuss". Diesem Feature fehlt es nicht nur an Komfort, sondern schlicht und ergreifend an Existenzberechtigung. Der Spieler benötigt es zu keiner Zeit. All das trägt den faden Beigeschmack einer Abzocke.

Die Entwickler planten Tales of Valor jedoch nie als schlichte Inhaltserweiterung zu **Company of Heroes**. Das Hauptaugenmerk lag vielmehr auf neuen Multiplayer-Modi. In der Spielvariante Steinwall müssen Sie gemeinsam mit Ihren Mitspielern eine Stellung befestigen und gegen aus allen Richtungen anrückende Feindverbände verteidigen. Während die ersten gegnerischen Infanteristen bloß Kanonenfutter sind, erschweren einem mit jedem weiteren Angriff stärkere Gegner und sogar Panzer das Leben. Insgesamt 16 Angriffswellen gilt es abzuwehren, die es gegen Ende wirklich in sich haben. Knackig, motivierend und nur durch gute Zusammenarbeit zu schaffen! In den anderen beiden Neuzugängen steuern Sie jeweils eine Einheit. Im Spielmodus Sturm befehligen Sie einen Soldaten über die Karte, in der Panzerkrieg-Variante einen der namensgebenden Stahlkolosse. Diese werten Sie im Schlachtverlauf auf und nutzen Spezialfähigkeiten, um Feindstellungen zu erobern beziehungsweise zu zerstören. Das erinnert im ersten Moment an die beliebte **Warcraft 3**-Modifikation **Defence of the Ancients**, lässt allerdings deren Spieltiefe und Variantenreichtum vermissen. Während Steinwall also überzeugt und sich neben den starken klassischen **Company of Heroes**-Gefechten kaum zu verstecken braucht, gehören die anderen beiden neuen Spielmodi eher in die Kategorie „Für kurze Zeit zwar ganz nett, aber nicht wirklich berauschend". ❑

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR



Ca. € 25,-
9. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: THQ
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz; Registrierung für Onlinepartien nötig

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unterstützt Direct X 10; nicht mehr ganz taufrisch, aber noch immer absolut überzeugend
Sound: Herausragende Effektkulisse, gute Sprecher, sehr atmosphärische Soundkulisse
Steuerung: Gut, nur die Kamera-Steuerung ist suboptimal und die neue „Direkter Beschuss"-Funktion völlig überflüssig; alle Funktionen auch per Tastenkürzel möglich

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Es stehen vier Fraktionen zur Wahl. Zu den enthaltenen Spielmodi der beiden Vorgänger kommen noch Steinwall, Panzerkrieg und Sturm hinzu.
Zahl der Spieler: Bis zu acht Spieler kämpfen mit- bzw. gegeneinander an der Westfront.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3 GHz, 1 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte mit 256 MB, 9 GB HD
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, 512 MB Direct-X-10-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Tales of Valor präsentiert Gefechte des Zweiten Weltkriegs auf dramatische und durchaus realitätsnahe Weise. Tote Soldaten werden durch Explosionen umhergeschleudert, das Spiel verzichtet aber auf Blutfontänen oder gar zerfetzte Körper.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten die Verkaufsversion, wie Sie auch im Laden steht. Beim Start lud ein Update-Programm den aktuellen Patch. Abstürze und grobe Fehler gab es keine, die Ladezeiten gehen in Ordnung. Einzig KI-Mängel und Balancing-Schwächen trüben etwas den Spielspaß.

PRO UND CONTRA

+ Packende Inszenierung: Strategie im Zweiten Weltkrieg gibt es nirgendwo intensiver!
+ Flotte, effektreiche Gefechte
+ Gute Mehrspielerschlachten
- Extrem geringer Umfang
- Schnitzer im Missionsdesign und noch immer kleinere KI-Mängel
- „Direkter Beschuss" überflüssig
- Nur eine neue Karte pro Spielmodus und Kampagne

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

AUFGEHENDE SONNE | Beim Angriff auf Pearl Harbor attackieren Sie Kampfschiffe mit Bomben und Torpedos.

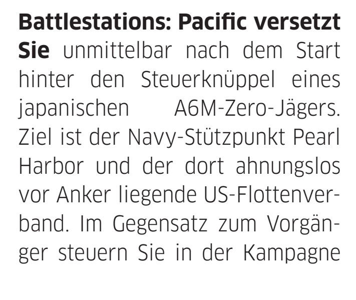
Battlestations: Pacific

Von: Christoph Schuster

Feines Sushi-Restaurant oder doch eher Schnellimbiss? Wir stürzen uns in den Pazifikkrieg, um diese Frage zu klären.

Wir schreiben den 7. Dezember 1941: Europa steckt tief im Chaos des Krieges, Hitlers Afrikafeldzug ist in vollem Gange und auch die Sowjetunion wankt unter dem Ansturm der Wehrmacht. Nur die USA wahren noch immer Neutralität, zumindest bis zu dem besagten, schicksalhaften Dezembermorgen.

Battlestations: Pacific versetzt Sie unmittelbar nach dem Start hinter den Steuerknüppel eines japanischen A6M-Zero-Jägers. Ziel ist der Navy-Stützpunkt Pearl Harbor und der dort ahnungslos vor Anker liegende US-Flottenverband. Im Gegensatz zum Vorgänger steuern Sie in der Kampagne von **Battlestations: Pacific** nicht nur die amerikanische Pazifikflotte, sondern auch deren Gegenüber aufseiten des Kaiserreichs. Nichts geändert hat sich hingegen an der Grundidee des Spiels: Sie fliegen Jäger und Bomber in bester Arcade-Manier. Darüber hinaus stehen sogar U-Boote, Kreuzer und Flugzeugträger unter Ihrem Kommando. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, erteilen Sie Ihren Streitkräften Befehle auf einer Strategiekarte, ordern Verstärkungen und wechseln zwischen den Einheiten hin und her. Sie können praktisch jederzeit die Kontrolle über jede Ihrer Einheiten übernehmen, vom Aufklärungsflieger bis zum majestätischen Zerstörer.



Trotz dieses Variantenreichtums krankte der Vorgänger **Battlestations: Midway** an Eintönigkeit. Dieses Problems nahm sich Entwickler Eidos Hungary an und versuchten, die Missionen abwechslungsreicher zu gestalten, was allerdings nicht ganz gelang. Zwar gibt es in **Pacific** neben typischen Verteidungs- und Zerstörungsmissionen noch die Variante, dass Sie einen Stützpunkt mit Landungsbooten einnehmen müssen, der tatsächliche spielerische Unterschied zum Auftrag „Zerstöre XY!“ fällt jedoch gering aus.

Im Großen und Ganzen konnten die Entwickler viele Fehler des Vorgängers ausbügeln. Die Einsät-



ZIELFLUG | Die entscheidenden Sekunden vor dem Abwurf der explosiven Fracht – noch ein Treffer, dann ist der Feind versenkt.



DISTANZ | Eine Salve unseres Zerstörers schickt das feindliche Schiff auf den Meeresgrund.



LECK GESCHLAGEN | Der Zustand eines Schiffes wirkt sich sichtbar auf dessen Äußeres aus.

LUFTKAMPF | Die arcadelastige Fliegersteuerung ermöglicht feine Dogfights.

PUNKTLANDUNG | Flugzeugträger sind eine knifflige Beute, da sie oft von Jägern und Schlachtschiffen beschützt werden.

ze erweisen sich als ausgewogener im Schwierigkeitsgrad, Checkpoints minimieren die Frustgefahr. Sogar die Gegner-KI, in Midway ebenfalls ein Kritikpunkt, kann im Nachfolger überzeugen. An der Grafik polierte Eidos genauso fleißig. Battlestations: Pacific hat zwar keine Ambitionen zur Grafikreferenz, der Titel präsentiert sich aber sehr ordentlich. Zudem wichen die kräftigen Farben und das strahlende Blau des Meeres im ersten Ableger einem etwas „dreckigeren" Stil, der die Weltkriegsatmosphäre weitaus besser einfängt.

Also alles prima? Nicht ganz. Die Mängel in der Bedienung konnten die ungarischen Entwickler nicht beseitigen. Auf der taktischen Karte ist die PC-Version ihren Konsolenschwestern überlegen. Sobald Sie jedoch mit Maus und Tastatur in die Haut eines Jägerpiloten schlüpfen, können Sie einpacken. Es herrscht also praktisch Gamepad- oder Joystick-Pflicht.

Insgesamt geriet die Steuerung zu kompliziert und umständlich. Selbstverständlich fällt es schwer, die Unzahl an Funktionen sinnvoll auf einem Eingabegerät unterzubringen. Trotzdem steuert sich Battlestations zu unkomfortabel.

Wie zum Ausgleich dazu gibt sich auch das Spieltempo träge und behäbig, ein Flugzeugträger ist schließlich kein D-Zug. Diese beinahe schon gemütliche Form des Krieges steht stellvertretend für Battlestations und im krassen Gegensatz zu den hektischen Effektschlachten eines HAWX oder Blazing Angels. In großen Seeschlachten und im starken Multiplayer-Teil funktioniert dieses Konzept hervorragend. Die Mischung aus taktischen Flottenmanövern und Bomberangriffen sowie spannenden Dogfights unterhält hervorragend. Nur schaffte es Eidos Hungary nicht, die Stärken von Battlestations in die Einzelspielerkampagne hinüberzuretten. Im Solospiel mag der Titel einfach nicht so recht mitreißen. Es fehlt an Tempo sowie an Momenten, die begeistern und in Erinnerung bleiben.

So bleibt am Ende ein Spiel, das weder Fisch noch Fleisch ist. In ausgewachsenen Seegefechten liegt in dieser Vielfalt seine Stärke, in den Kampagnen stolpert der Titel hingegen über eintönige Einsätze. Battlestations: Pacific macht handwerklich vieles richtig, leistet sich kaum grobe Patzer. Allein es fehlen die Höhepunkte. ❑

MEINE MEINUNG |

Christoph Schuster



„Netter Genre-Mix mit kleinen Macken"

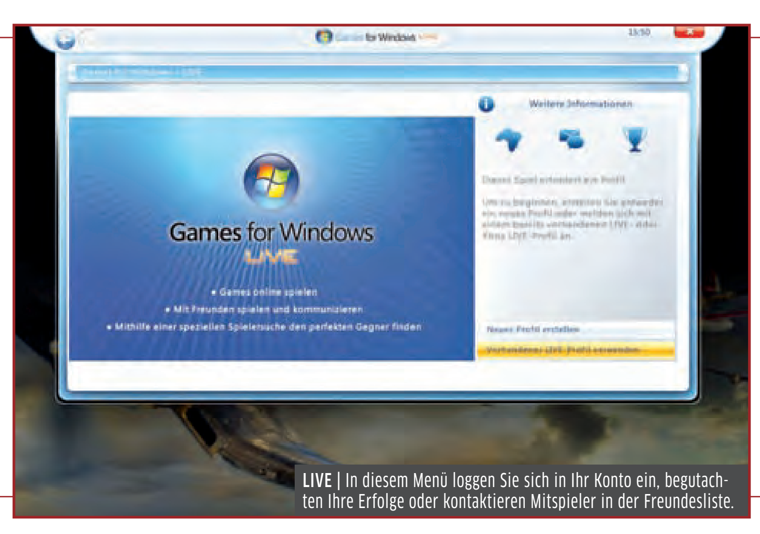
Die Mischung macht's! Battlestations: Pacific nimmt sich diesen Spruch zu Herzen: flotte Dogfights, der Nervenkitzel eines Bomberpiloten im Zielanflug und das mächtige Gefühl, wenn die Artilleriebatterien eines Zerstörers aus allen Rohren feuern. Dazu eine Prise Strategie, ja das gefällt. Die Entwickler leisten sich außer der hakeligen Steuerung und der etwas altbackenen Präsentation kaum Fehler. Warum der Titel trotzdem an der 80er-Hürde scheitert? Es gibt einfach keinerlei echte Highlights!

GAMES FOR WINDOWS LIVE

Battlestations: Pacific gehört zu den bisher noch raren Titeln, die auch auf dem PC den Dienst Games for Windows Live (GfWL) unterstützen.

Für Xbox-Spieler längst Standard, konnte sich Games for Windows Live auf dem PC noch nicht so recht durchsetzen. In Battlestations: Pacific benötigen Sie einen Games-for-Windows-Live-Account, falls Sie durch eine Xbox samt Xbox Live oder aber Titel wie Fallout 3, GTA 4 und Dawn of War 2 nicht längst ein solches Konto besitzen. Dafür können Sie in Battlestations: Pacific auch auf dem heimischen Rechenknecht sogenannte Achievements erspielen und damit Gamerscore-Punkte verdienen. Feine Sache!

Einen Haken hat das Ganze glücklicherweise nicht. Während Xbox-Spieler eine kostenpflichtige Gold-Mitgliedschaft abschließend müssen, um mit Xbox Live online gegen- oder miteinander zu zocken, bleibt PC-Spielern der Griff zur Geldbörse zum Glück erspart. Sie brauchen für Battlestations: Pacific also nicht zusätzlich für den Mehrspieler-Modus zu bezahlen.



LIVE | In diesem Menü loggen Sie sich in Ihr Konto ein, begutachten Ihre Erfolge oder kontaktieren Mitspieler in der Freundesliste.

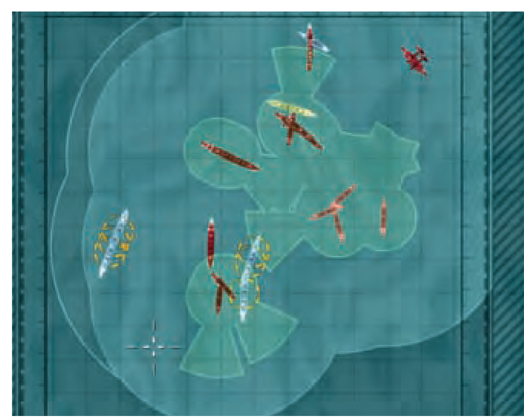


1 **REISKOCHERALARM** | Torpedos und Bomben auf Zerstörer abwerfen, Dogfights gegen Abfangjäger – der Angriff auf Pearl Harbor bietet von Beginn an Action in luftiger Höhe, ein toller Auftakt. Wir merken aber schnell: Mit der Maus wird man im Cockpit sicher nicht glücklich.



BEFEHLSHABER | In diesem Kreismenü erteilen Sie grobe Befehle wie Attacke und Reparatur.

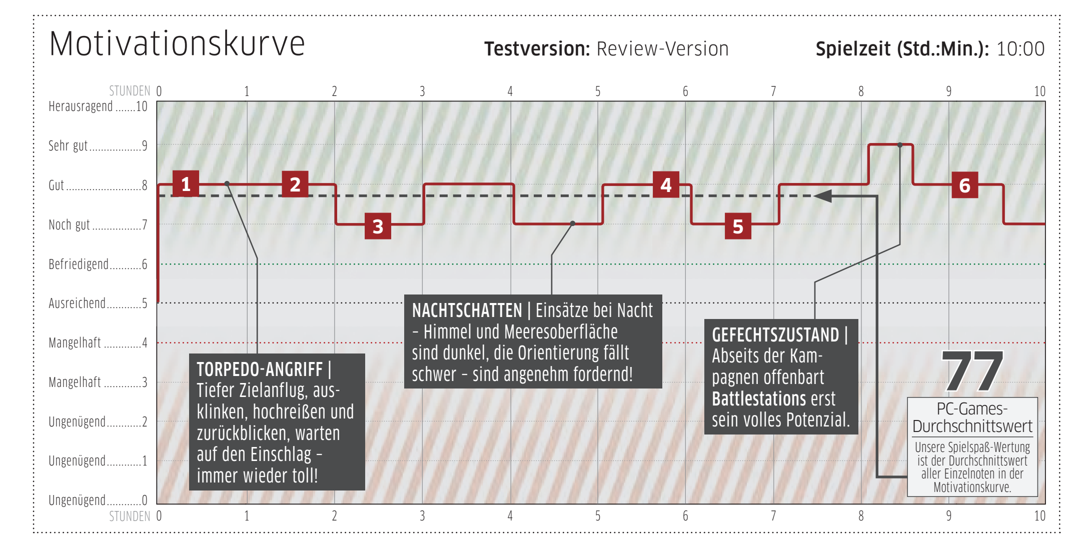
2 **FLOTTENMANÖVER** | Mit zunehmender Spielzeit bekommen Sie mehr Einheiten an die Hand und dürfen auch regelmäßig mächtige Schlachtschiffe befehligen. Das schafft Motivation trotz relativ eintöniger Missionen. Außerdem fühlt man sich beinahe wie ein echter Flottenkommandeur.



3 **BRUCHLANDUNG** | Wir nutzen die Strategiekarte, um eine Inselgruppe einzunehmen. Die Befehlsmöglichkeiten fallen rudimentär aus. Das Gamepad ist mit Funktionen überladen, per Maus gerät der Luftkampf zum Krampf. Eindeutig verbesserungswürdig!



4 **SEITENWECHSEL** | Wir wechseln zur zweiten **Battlestations**-Fraktion, der US-Armee, und fühlen uns heimisch. Nicht etwa weil die Amis im Vorgänger schon mit von der Partie waren, sondern weil die Unterschiede zu den japanischen Einheiten größtenteils eher gering ausfallen.



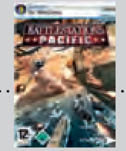


5 **SCHWÄCHLING** | Erstmals steht ein Flugzeugträger der US-Navy unter unserem Kommando. Den einzigen Schutz des Trägers stellen gestartete Fliegerverbände dar, das Schiff selbst ist in diesem Einsatz hilflos. So hatten wir uns das mit der schwimmenden Festung aber nicht vorgestellt ...



6 **LINIENTREUE** | Die Motivationskurve zeigt einen geradliniger Verlauf ohne Ausbrüche nach unten oder oben. **Battlestations: Pacific** erlaubt sich kaum Fehler und ist ein handwerklich gutes Spiel. Allerdings hat uns der Titel nie überrascht oder gar begeistert.

BATTLESTATIONS: PACIFIC



Ca. € 45,-
15. Mai 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Simulation
Entwickler: Eidos Hungary
Publisher: Eidos
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom; Sie benötigen Games for Windows Live und müssen das Spiel dort registrieren. Es gibt keine Aktivierungsbeschränkungen, Battlestations: Pacific können Sie so oft registrieren, wie Sie wollen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ordentliche Grafik, stimmig und trägt zur Atmosphäre bei
Sound: Nicht immer überzeugende Sprecher, sehr ordentliche Musikuntermalung. Den Soundeffekten fehlt es etwas an Durchschlagskraft.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur zu hakelig, am Gamepad oder Joystick wesentlich besser; insgesamt etwas überladen und teils unkomfortabel

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Multiplayer-Modi, nämlich Geleitschutz, Belagerung, Wettkampf, Duell, Inseleroberung
Zahl der Spieler: Maximal acht Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 3 GHz, 1 GB RAM (2 GB unter Vista), Gecorce 6800 GT/Ati 1800 XT, Windows XP/Vista
Empfehlenswert: 2,2 GHz Dual-Core, Geforce 9800 GTX/Ati HD4800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In Battlestations: Pacific spielen Sie zwar den Pazifikkrieg nach, allerdings nur an Bord von Flugzeugen und Schiffen. Sie werden weder mit Blut noch mit Leichen oder Verwundeten konfrontiert. In den Intro-Sequenzen sind sterbende Soldaten zu sehen, Battlestations verzichtet aber auch hier auf übertriebene Gewaltdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten eine Review-Version, die den Titel „fertig" angenehmerweise auch verdient. Keine Abstürze, keine bemerkbaren Bugs, auch die KI arbeitete einwandfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Erfrischender Genre-Mix aus Action-Simulation und Strategie
- ➕ Unterschiedliche Einheitengattungen sorgen für Abwechslung.
- ➕ Große Seegefechte machen mächtig Laune.
- ➕ Sehr ordentlicher Umfang
- ➖ Streckenweise etwas zu gemütliches Spieltempo
- ➖ Sehr hakelige Maussteuerung
- ➖ Eintöniges Missionsdesign

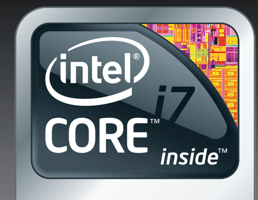
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 77



GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führende High End Gaming PC Manufaktur!



Achten Sie auf Intel Inside®



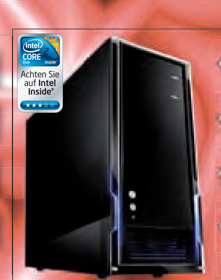


Intel® Core™2 Quad Processor Q9550
4096 MB DDR2 800 Ram
1024MB nVidia GTX 285
500 GB Samsung HDD

COMBAT Silentium „ Der Schöne “

- Gigabyte GA-EP43-S3L mit Intel P43 Chipsatz
- Intel® Core™2 Quad Processor Q9550
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD502IJ SATA-II 7200rpm
- 1024MB nVidia GeForce GTX285
- Microsoft ® Windows Vista™ Home Premium 32Bit
- 22x Samsung DVDRW
- 550W be quiet! 80Plus

999,95
oder 36x 31,60 € mtl.*



Intel® Core™2 Duo Desktop Processor E7400
4096 MB DDR2 800 Ram
512 MB GeForce 9800GT
500 GB Samsung HDD

COMBAT READY! Silentium E7400 9800GT NZXT Alpha

- Gigabyte GA-G31M-S2L mit Intel G31 Chipsatz
- Intel® Core™2 Duo Desktop Processor E7400
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD502IJ SATA-II 7200rpm
- 512MB nVidia GeForce 9800GT
- 22x Samsung DVDRW
- 350W Fortron Low Noise

499,95
oder 36x 15,80 € mtl.*

Intel® Core™2 Duo Desktop Processor E8400
4096MB DDR2 800 Ram
1024MB nVidia GTX260
500 GB Samsung HDD



COMBAT READY! Silentium E8400 260GTX 500GB

- GIGABYTE GA-G31M-(E)S2L G31 GLAN
- Intel® Core™2 Duo Desktop Processor E8400
- 4096MB DDR2-800 Mushkin Kit SP2-6400
- 500GB Samsung HD502IJ SATA II
- 896MB EVGA GeForce GTX 260 G200
- 22x Samsung DVDRW
- 450W be quiet! 80Plus

599,95
oder 36x 19 € mtl.*



Intel® Core™ i7 Processor I7-920
CPU ÜBERTAKTUNG, auf 3.5 GHz OC
3 GB DDR3 1333 Ram
1024MB nVidia GTX285
1000 GB Samsung HDD

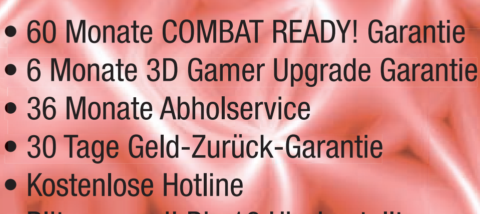
COMBAT READY! Gaming PC i7 920@3.5GHz GTX285

- GIGABYTE GA-EX58-UD3R X58 LGA 1366
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920 @ 3.5GHz 8MB
- 3072MB DDR3-1333 Mushkin EM3-10666
- 1000GB Samsung HD103UJ SATA-II 7200rpm
- Microsoft ® Windows Vista™ Home Premium 64Bit
- 1024MB XFX GeForce GTX 285
- 700W be quiet! 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

1239,98
oder 36x 39,20 € mtl.*







- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!

*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Citibank bei 36 Monaten Laufzeit und 8,90% effektiven Jahreszins.



Intel® Core™2 Quad Processor Q9550
CPU ÜBERTAKTUNG, auf 3.4 GHz OC
4096MB DDR2 800 Ram
1024MB nVidia GTX285
500 GB Samsung HDD

COMBAT READY! Gaming PC Q9550@3.4GHz GTX285

- EVGA nFORCE 780i SLI Enthusiast Board
- Intel® Core™2 Quad Processor Q9550 @ 3.4GHz
- 1024MB EVGA GeForce GTX 285 G200 55n
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD502IJ SATA II
- 700W be quiet! Sys-Power 80Plus
- 22x Samsung DVDRW

999,95
oder 36x 31,60 € mtl.*

Intel® Core™2 Quad Processor Q9550
4096MB DDR2 800 Ram
896 MB nVidia GTX260
500 GB Samsung HDD

COMBAT READY! Silentium "März" Q9550 NZXT Alpha

- Gigabyte GA-EP43-S3L mit Intel P43 Chipsatz
- Intel® Core™2 Quad Processor Q9550
- 4096 MB DDR2-800 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD502IJ SATA-II 7200rpm
- 896 MB nVidia GeForce GTX260
- 22x Samsung DVDRW
- 550W be quiet! 80Plus

799,95
oder 36x 25,30 € mtl.*



Intel® Core™ i7 Processor I7-920
CPU ÜBERTAKTUNG, auf 3.5 GHz OC
3072MB DDR3 1333 Ram
896 MB nVidia GTX260
500 GB Samsung HDD

COMBAT Gaming PC i7 920 @ 3.5GHz GTX260

- Gigabyte GA-EX58-UD3R mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor I7-920 @ 3.5GHz 8MB @ 3.5 GHz
- 3072 MB DDR3-1333 Mushkin KIT
- 500GB Samsung HD502IJ SATA-II 7200rpm
- 896 MB nVidia GeForce GTX260 55nm
- 22x Samsung DVDRW
- 700W be quiet! 80Plus

1199,50
oder 36x 37,90 € mtl.*



Intel® Core™ i7 Processor Extreme Edition I7-965
CPU ÜBERTAKTUNG, auf 3.8 GHz OC
3072MB DDR3 1333 Ram
1024MB nVidia GTX285
1000 GB Samsung HDD

COMBAT Gaming PC i7 965XE @ 3.8 GHz GTX285

- Gigabyte GA-EX58-UD4P mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor Extreme Edition I7-965 @ 3.8 GHz
- 3072 MB DDR3-1333 Mushkin KIT
- 1000GB Samsung HD103UJ SATA-II 7200rpm
- 1024MB nVidia GeForce GTX285
- 22x Samsung DVDRW
- 700W be quiet! 80Plus

2299,95
oder 36x 72,70 € mtl.*

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. For more information about the Intel processor feature rating, please refer to www.intel.com/go/rating.



Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

WWW.COMBATREADY.DE

Tel.: 0 22 36 848-0

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!

Von: Felix Schütz

Herz, Humor und tolle Atmosphäre – mehr braucht es nicht zur Referenz.



CRAFTING | Nate muss zahllose Kupferkessel schmieden, um seinen Level zu steigern – eine Anspielung auf die künstliche Spielzeitstreckung vieler Computerspiele.

HELDEN IN NOT | Das lila behaarte Vieh (Bildmitte) und die Elfe Ivo wurden vom Feind gefangen genommen – einer der etwas schwächeren Abschnitte des Spiels.

MIT GEFÜHL | Vor allem Nate und Wilbur sind toll geschriebene und erstklassig vertonte Charaktere.

The Book of Unwritten Tales



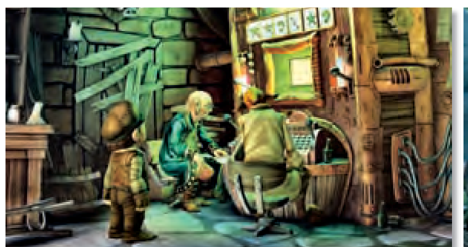
Unbestritten ist, dass fast alle guten Adventures heutzutage aus Deutschland stammen. Bislang unbekannt war jedoch, welche Qualität diese Spiele annehmen können. King Art, ein Studio aus Bremen, liefert den Beweis: The Book of Unwritten Tales ist eine Zierde des Genres.

Klassisch-gut folgt das Spiel dem bekannten Schema traditioneller Point&Click-Adventures. Es beginnt mit dem einfältigen Gnom Wilbur, der durch Zufall in den Besitz eines magischen Rings gerät. Sein Auftrag lautet, das Schmuckstück einem mächtigen Zauberer zu überbringen. Der kleine Kerl macht sich also auf die Socken – und stolpert während seines Abenteuers über die Waldelfe Ivo, den Schatzjäger Nate und ein lila bezotteltes Wesen, kurz „Das Vieh" genannt. Alle vier Helden sind im Laufe der Handlung spielbar, teilweise auch gleichzeitig. Besonders der hinreißend gutherzige Wilbur und der süffisante Nate sind sorgfältig ausgearbeitete, sympathische Charaktere. Ivo wirkt dagegen etwas blass, während das lustig vor sich hingluckernde Vieh von den Autoren regelrecht missachtet wird: Es ist nur in einem kurzen Abschnitt spielbar und sonst kaum zu sehen. Das fällt besonders deshalb auf, weil praktisch alle Nebencharaktere dafür mit viel Fantasie erschaffen wurden. Man trifft etwa auf heldenhafte Raub-Ratten, auf den leibhaftigen und furchtbar frustrierten Tod oder auf einen drogensüchtigen Tauren-Schamanen. Sie alle sind tolle Figuren, an die man sich noch lächelnd erinnert, wenn der Abspann bereits durchgelaufen ist – ein dickes Lob! Unverständlich allerdings, warum ausgerechnet die Bösewichter in der Geschichte so harmlos und geradezu austauschbar daherkommen. Ein solches Spiel hätte einen kultigen Schurken der Sorte LeChuck verdient!

Auf die Wertung drückt auch der Umstand, dass die Handlung zwar vielversprechend beginnt, dafür aber nach zwei grandiosen Kapiteln etwas schwächelt – das fünfte und letzte Kapitel mündet gar in ein leicht unbefriedigendes, weil zu abruptes Finale. Doch das ist zu verschmerzen, bedenkt

DER HUMOR: WITZE FÜR KENNER

The Book of Unwritten Tales ist reich an parodistischen Seitenhieben, die man natürlich nur kapiert, wenn einem die Hintergründe und Vorlagen bekannt sind.



ONLINE-ROLLENSPIELE, INSBESONDERE WORLD OF WARCRAFT
Zwei Fantasy-Gestalten spielen begeistert ein sogenanntes „Online-Rollenspiel" – es entpuppt sich als grässlich biedere Simulation aus Behördengängen, Strafzetteln und Büroalltag.



ADVENTURES UND COMPUTERSPIEL-KLISCHEES
Der Tod beschwert sich, dass in Adventures niemand sterben kann – und betont, wie sehr er Rollenspiele liebt, da man in denen erst mal 100 Ratten erschlagen müsse, um Level 2 zu erreichen.

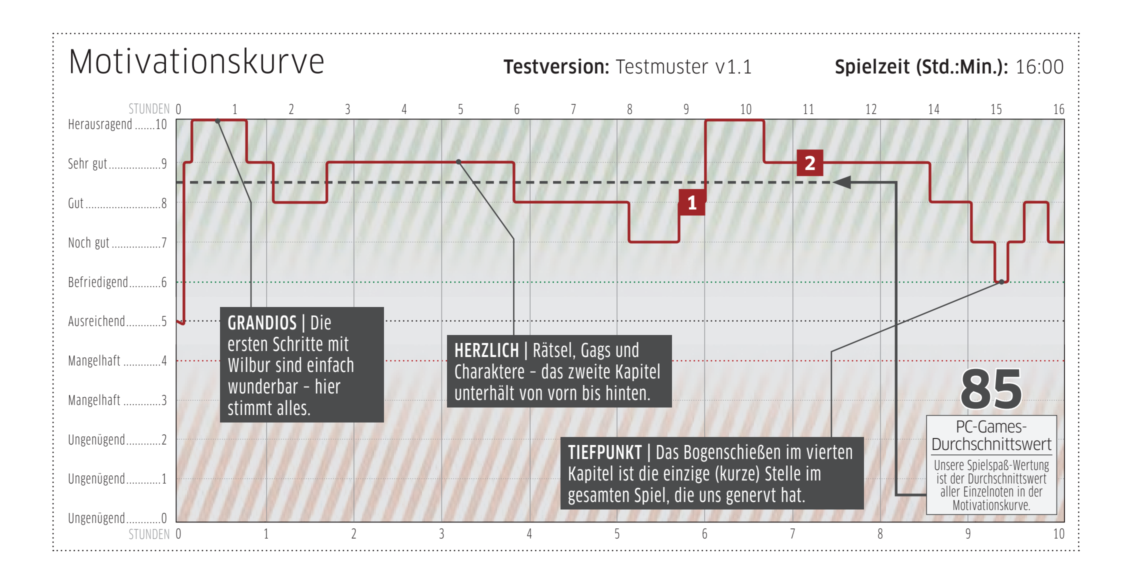


FILME WIE STAR WARS UND DER HERR DER RINGE
Wilbur soll einen magischen Ring zu einem Magier bringen. Dieser entlockt dem Schmuckstück eine holographische Botschaft. Sie endet so: „Helft uns, Meister Alastair, ihr seid unsere letzte Hoffnung."

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Volltreffer! Auf so ein schönes Spiel haben Adventure-Fans lange gewartet.“

King Art, so heißt das bislang unbekannte Entwicklerstudio von The Book of Unwritten Tales. Ich werde mir den Namen gut merken, denn was das Team hier abliefert, ist eines der schönsten Adventures seit vielen Jahren. Besonders die tolle Atmosphäre – dank 1A-Grafik und Luxus-Sound – sowie die sympathischen Charaktere haben mich um den Finger gewickelt, vor allem in den ersten beiden Kapiteln. Danach lassen Story und Charaktertiefe – speziell bei den austauschbaren Bösewichtern – etwas an Würze vermissen, die Spannungs- und Spielspaßkurve fällt daher ein wenig ab. The Book of Unwritten Tales ist also längst nicht perfekt – immerhin steht ja auch eine 85 und keine 95 unter diesem Artikel. Aber das kann ja noch kommen! Wie schaut's denn aus, King Art? Lust auf einen zweiten Teil?



man die für ein Adventure enorme Spielzeit von gut 16 Stunden.

Die Gags sind ein Highlight des Spiels: Obwohl The Book of Unwritten Tales einen eigenständigen, durchweg netten Humor besitzt, liefert es auch reichlich parodistische Seitenhiebe auf Spiele und Filme. Ein beliebtes „Opfer“ der Gagschreiber: World of Warcraft. Es werden Zoten über künstliche Spielzeitstreckung und Rollenspiel-Klischees gerissen, Charakterklassen wie Krieger, Schamanen oder Paladine veräppelt und natürlich bekommen auch die Spieler selbst ihr Fett weg. Das Ganze hat aber auch einen Nachteil: Solche Insider-Witze sind zwar nie platt oder gar verletzend, könnten sich aber denjenigen verschließen, die Spiele wie World of Warcraft bislang nur aus Erzählungen kennen.

Das heitere Herumreiten auf Klischees beeinflusst auch das Rätseldesign, etwa wenn Nate zunächst ein episches „imba“-Rüstungsset zusammenstellen muss, bevor er ein Lager der Orks betreten darf. Diese wie auch alle anderen Aufgaben sind zumeist fair und logisch. Ungewohnt jedoch: Manche Hotspots muss man mehrfach untersuchen. Das klingt zwar erst mal schlimm, macht aber gar nichts, denn unwichtige Hotspots – also solche, die nicht zur Lösung des Spiels beitragen – verschwinden dann einfach und lassen sich nicht länger anklicken. So bleiben die Rätselketten stets überschaubar. Da auch die Mausbedienung plus Hotspot-Anzeige prima funktioniert, ist das Spiel so einsteigerfreundlich, dass es Adventure-Profis zu leicht vorkommen könnte.

Atmosphärisch ist das Spiel eine Wucht. Nicht nur, weil die Grafik aus wunderschön vorgerenderten Umgebungen, feinen Animationen und detailreichen 3D-Figuren besteht. Sondern auch, weil die Sprecher erstklassig gewählt sind und ihren Job mit Hingabe erfüllen. Zudem passt der orchestrale Soundtrack ganz wunderbar zu den stimmungsvollen Bildern und wäre vermutlich selbst in einem guten Fantasy-Film noch bestens aufgehoben. Daher: Gratulation, King Art – ihr habt es geschafft! ❑

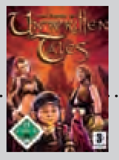


KONFRONTATION | Im dritten Kapitel begegnen die Helden erstmals dem Schurken des Spiels – leider einer der weniger ausgearbeiteten Charaktere.



TOTENGRÄBER | Das vierte Kapitel ist reich an guten Gags, klugen Rätseln und witzigen Charakteren wie diesen lässigen Zombies – purer Adventure-Spaß!

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES



Ca. € 40,-
2. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: King Art
Publisher: HMH Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sisyphus, es gibt kein Aktivierungslimit.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Über weite Strecken das schönste klassische Adventure seiner Zunft: schick vorgerenderte Umgebungen voller Animationen, dazu detailreiche 3D-Figuren. Klasse!
Sound: Ein stimmungsvoller Soundtrack und exzellente Sprecher – so müssen Adventures klingen.
Steuerung: Die Helden können nicht rennen und manche Animation lässt sich nicht abbrechen. Ansonsten ist die Maus-Bedienung tadellos. Ungewöhnlich: Hotspots müssen zwar mehrfach untersucht werden, dafür verschwinden nutzlose Interaktionsobjekte aber auch von Spielfläche.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 1,5 GHz, 512 MB RAM, Grafikkarte mit 128 MB RAM und Pixel Shader 2.0, 5 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: CPU mit 2,4 GHz, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB RAM und Pixel Shader 2.0, 5 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Humor ist manchmal frech, aber nie frivol oder geschmacklos. Wilbur muss an einer Stelle im Spiel sterben, um ein Rätsel zu lösen – natürlich unblutig und in einem humorvollen Kontext.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unser Testmuster entsprach noch nicht zu 100 Prozent der finalen Verkaufsfassung. Im dritten und vierten Kapitel traten eine Handvoll kleinere Bugs auf, die aber nicht das Weiterspielen behinderten.

PRO UND CONTRA

- + Wunderschöne 2D/3D-Grafik
- + Witzige und kluge Seitenhiebe auf Filme und Computerspiele
- + Überwiegend gutes Rätseldesign
- + Liebenswürdige Charaktere
- + Hervorragende Sprecher
- + Erstklassiger Soundtrack
- + Lange Spielzeit (ca. 16 Stunden)
- + Durchdachte Steuerung
- + Anfangs schön erzählte Story, ...
- − ... die ab Kapitel 2 nachlässt
- − Abruptes, spannungsarmes Finale
- − Bösewichter ohne Profil
- − Insgesamt einen Tick zu leicht
- − Helden können nicht rennen
- − Vereinzelte kleine Bugs

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 85

Von: Peter Bathge/Udo Crnjak

Riddick ist zurück und zeigt in seinem zweiten Weltraumeinsatz, warum er der gefürchtetste Killer der Galaxie ist.



HERAUSFORDERUNG | Auf dem Planeten stellen sich Ihnen auch Alpha-Drohnen in den Weg, die Ihnen einiges mehr abverlangen als die Standardgegner.



Riddick: Assault on Dark Athena

Erinnern Sie sich noch an The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay? Ein Lizenzspiel der anderen, weil überaus gelungenen Art. Nach knapp viereinhalb Jahren Pause ist nun mit The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena die Fortsetzung dazu fertig.

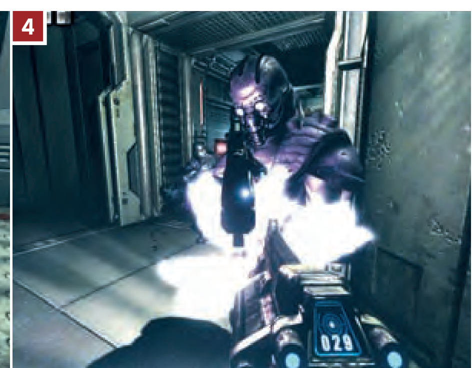
Riddick fliegt zu Beginn von Assault on Dark Athena nichts ahnend durch die Stille des Weltalls – bis ein Söldnerschiff, die Dark Athena, sein Transportmittel einkassiert. Die Besatzung und dementsprechend das Feindrepertoire (mehr als fünf unterschiedliche Feindtypen sind es jedoch nicht) besteht vorrangig aus Drohnen, in seelenlose Maschinenwesen verwandelte Menschen. Wie aus dem Vorgänger bekannt, hält sich Riddick vorzugsweise im Schatten auf und schaltet seine Widersacher lautlos aus dem Hinterhalt aus. Wenn Riddick mit Messer, Schraubenzieher oder seinen gebogenen Klingen namens Ulak zuschlägt, wird es immer hässlich. Sämtliche Konter- und Überraschungsaktionen sind hart inszeniert. Zusätzlich zu den Stichwaffen greift Riddick auch auf eine Distanz-Elektroimpulswaffe und weitaus gefährlichere Schusswaffen zurück. Zu Letzteren gehören eine Maschinenpistole, eine Schrotflinte, ein Automatikgewehr oder das SCAR-Gewehr, eine Art Druckluft-Granatwerfer. Leider wirken die Schusswechsel zu austauschbar, da die Waffen im Vergleich zu anderen Action-Titeln wenig Schaden verursachen und einen zu geringen Rückstoß besitzen. Diese Ballerpassagen machen prozentual den Großteil von Assault on Dark Athena aus. Spielerische Abwechslung bringen kurze Sequenzen, in denen Sie selbst die Drohnen an Bord des Raumschiffes steuern oder in einen gepanzerten Kampfläufer steigen. Die Entwickler setzen vorrangig auf Bewährtes und käuen den (zugegebenermaßen sehr guten) Vorgänger wieder. Neue Ideen suchen Sie vergebens. Das betrifft auch das Leveldesign. Sämtliche Gänge und Hallen der Dark Athena ähneln sich unangenehm stark. Zwar besuchen Sie im Laufe des Spiels auch einen Planeten mit hübschem Strandpanorama, die optische Abwechslung



NACHTMENSCH | Riddicks berühmte Fähigkeit, im Dunkeln zu sehen, ist ihm auch auf der Dark Athena eine große Hilfe.



NAHKAMPF | Einigen Auseinandersetzungen können Sie nicht aus dem Weg gehen. Aber auch hier zeigt Riddick kein Erbarmen.

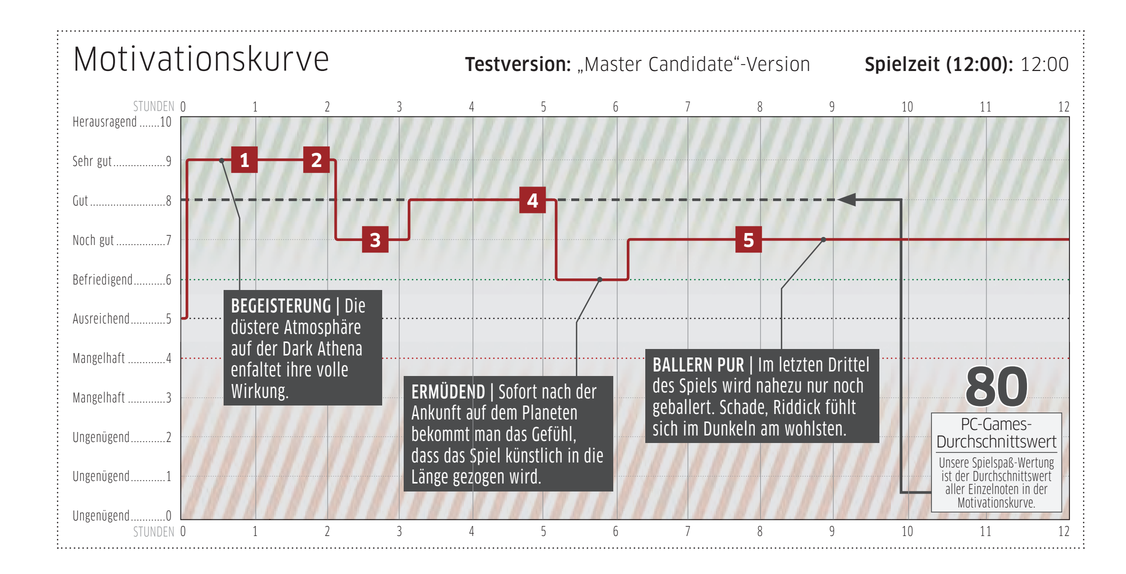


SCHADE | Riddick kommt zwar auch mit Schusswaffen bestens zurecht. Seine Stärke ist und bleibt aber das lautlose Töten.

DER MEHRSPIELER-MODUS

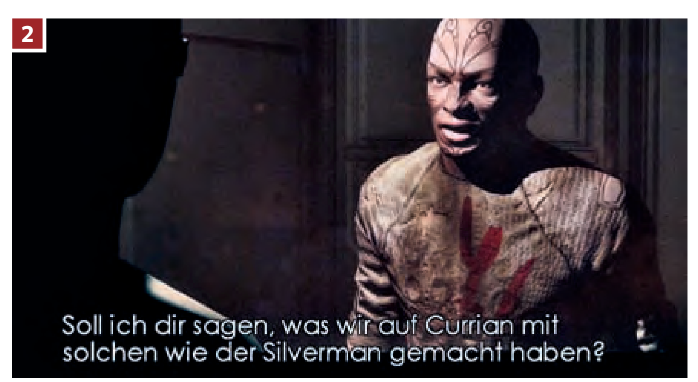
Erstmals in einem Riddick-Spiel bekommen Sie die Gelegenheit, den finsteren Killer in Mehrspieler-Duellen zu steuern. Zwar war bis zum Redaktionsschluss noch kein Test des Mehrspielermodus möglich, einen kurzen Abriss, was Sie erwartet, können wir Ihnen dennoch geben.

Der Mehrspieler-Teil wird für maximal zwölf Spieler konzipiert sein und sechs Spielmodi bieten. Neben den drei selbsterklärenden Spielvarianten Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag erwarten Sie auch drei originelle Spielarten. In „Pitch Black" etwa ist es zappenduster. Ein Spieler steuert Riddick, der bekanntermaßen im Dunkeln sehen kann, und sechs menschliche Opponenten machen Jagd auf ihn. Bei der „Revolte von Butcher Bay" nehmen es im Gefängnis drei Mannschaften im Streben um Energiezellen miteinander auf. In der „Arena" ist das Geschehen auf kleine Karten für bis zu vier Spieler begrenzt. Hier kommt es schlicht auf einen schnellen Abzugsfinger an.



währt aber nur kurz. Auch der schlecht ausbalancierte Schwierigkeitsgrad gibt Anlass zu Kritik. Die nicht immer fair gesetzten Speicherpunkte machen das Überleben noch schwerer. Eine Funktion zum freien Speichern fehlt darüber hinaus! Kleine Bugs und KI-Probleme existieren ebenfalls, jedoch erforderten diese in unserem Test nur einmal den Neustart eines Levels.

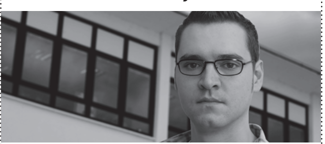
Die Inszenierung ist wie auch im Vorgänger die Stärke des Titels und lässt zumindest über einige Makel hinwegsehen. Unmittelbar nach Ihrer Ankunft auf der Dark Athena nimmt Sie die dichte Atmosphäre der Science-Fiction-Mär gefangen. Getragen von den erneut exzellent gewählten englischen Synchronsprechern – mit an Bord sind unter anderem Vin Diesel, Michelle Forbes (Battlestar Galactica), Lance Henriksen (Aliens) und Wade Williams (Prison Break) –, entfaltet sich eine herrlich düstere Stimmung. Nicht nur die hervorragenden Wortgefechte, sondern auch die tollen Gesichtsanimationen hauchen den Figuren Leben ein und lassen sie dadurch glaubwürdig erscheinen. In Assault on Dark Athena kommt die aufgemotzte Grafik-Engine des Vorgängers zum Einsatz und leistet ordentliche Dienste. Dank schöner Licht- und Schatteneffekte ist der zweite Riddick-Titel ein sehr stimmiges und düsteres Abenteuer. An Knaller wie Crysis Warhead reicht die grafische Leistung allerdings nicht heran. ❑



GRANDIOS | Die Inszenierung der Dialoge und die Wahl der englischen Synchronsprecher ist auch in der Fortsetzung hervorragend. Dadurch wirken die Figuren sehr lebendig und glaubhaft.

MEINE MEINUNG |

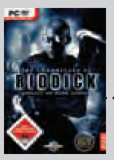
Udo Crnjak



„Atmosphärische, auf Dauer aber eintönige Fortsetzung"

Ich muss zugeben, dass ich mehr erwartet hatte. Assault on Dark Athena wirkt eher wie eine inspirationslose Kopie des sehr guten Vorgängers als wie eine waschechte Fortsetzung. Zwar sind Riddicks Fähigkeiten mit diversen Klingen nach wie vor bemerkenswert (brutal) und, was das Gameplay angeht, auch klar das Highlight. Gerade deshalb kann ich nicht ganz verstehen, warum er überwiegend zum Schießeisen greifen muss. Riddicks Stärke liegt im lautlosen Umherschleichen in dunklen Ecken und dem gezielten Ausschalten seiner Feinde. Der Spielablauf hält kaum erwähnenswerte Momente bereit, an die man sich nach dem Durchspielen voller Begeisterung erinnert. Was den Titel allerdings rettet, sind die erneut packende Atmosphäre und die genialen englischen Sprecher. So ist Assault on Dark Athena unterm Strich eine gelungene Fortsetzung, die aber nicht ansatzweise an den Vorgänger heranreicht. Dieser ist erfreulicherweise als optisch aufpolierte Fassung mit auf dem Datenträger.

RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA



Ca. € 45,-
23. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Starbreeze Studios
Publisher: Atari
Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln
Kopierschutz: Nach der ersten Installation müssen Sie das Spiel aktivieren. Auf einem Rechner sind unbegrenzt viele Installationen möglich. Das Spiel kann auf bis zu drei Rechnern installiert werden. Für die vierte und jede weitere Installation muss die Atari-Hotline kontaktiert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Ursprungsauflösung ist im Seitenverhältnis 16:9. Es gibt diverse Skalierungs-Einstellungen.
Sound: Hervorragende englische Synchronsprecher tragen enorm viel zur Atmosphäre bei.
Steuerung: Bis auf die etwas hakelige Waffenauswahl im Kreismenü lässt die Steuerung keine Wünsche offen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs Spielmodi; eine Zusammenfassung entnehmen Sie dem Extrakasten.
Zahl der Spieler: Bis zu zwölf Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,0 GHz Prozessor, 1 GB RAM, Radeon X1800XT oder GeForce 6800 Ultra
Empfehlenswert: 2,4 GHz Prozessor, 2 GB RAM, Radeon X1900XTX / GeForce 7800 GTX512

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Riddicks Konteraktionen und Attacken aus dem Hinterhalt mit einer Stichwaffe sind sehr hart in Szene gesetzt. Während der Feuergefechte fließt wenig Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Getestet wurde eine „Master Candidate"-Version des Spiels. Während des Tests gab es einige KI-Bugs. Ein Mal war der Neustart des Abschnittes nötig. Einige Male kam es zu einem Sound-Bug, bei dem sich das Sample einer abgefeuerten Rakete ständig wiederholte.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hervorragende englische Synchronsprecher
- ➕ Atmosphärische Inszenierung der Hintergrundgeschichte
- ➕ Die Figuren wirken sehr lebendig und glaubwürdig.
- ➖ Eintöniges Leveldesign
- ➖ Geringe Gegnervielfalt
- ➖ Im Vergleich zum Vorgänger kaum neue Spielelemente

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Christian Schlütter

Eine in den Sand gesetzte Strategie-Hoffnung. Warum, oh warum nur, Sega?



BLAULICHT | Nur an bestimmten Punkten können Sie Einheiten produzieren. Das ständige Gespringe nervt auf die Dauer!

ETAGENBETT | Stormrise spielt mit Stockwerken. Das bringt aber mehr Frust als Innovation. Schade drum!

Stormrise

Mit **Stormrise** wollten Creative Assembly und Sega dem Echtzeit-Strategie-Genre gerade auf der Konsole neue Impulse geben. Herausgekommen ist so etwas wie der größte anzunehmende Spieleunfall.

Kernstück des Spiels ist die Zap-Auswahl, eine neuartige Form der Strategiespiel-Steuerung, ursprünglich zugeschnitten auf Konsolen. Dafür machen Sie eine Kurvenbewegung mit dem Gamepad-Stick, um Einheiten auszuwählen. Das funktioniert mehr schlecht als recht: Immer wieder wählen Sie die falsche Einheit aus oder springen zu den entlegensten Teilen der riesigen Schlachtfelder. Noch schlimmer wird es ohne Gamepad. Die Maussteuerung ist nämlich so ungenau und hakelig, dass man sich wünscht, die Entwickler hätten aus **Stormrise** ein textbasiertes Echtzeit-Strategiespiel gemacht, das ohne Eingabegeräte auskommt. Diese unsägliche Design-Sünde geht mit mangelnder Übersicht einher. Die Kamera ist immer auf den Sichtbereich einer Einheit fixiert. Und erst spät im Spiel bekommen Sie Fluggeräte, die das Schlachtfeld von oben im Blick haben. Es ist also unmöglich, dynamisch und schnell auf Situationen zu reagieren, obwohl das Spiel taktisches Vorgehen durchaus belohnt. Nur wer nach vielen Versuchen die Karten auswendig kennt, kann sich an Ecken verschanzen oder die Höhenunterschiede ausnutzen, die hier anders als in anderen Vertretern des Echtzeit-Strategie-Genres ein entscheidendes Spielelement sind. Bis dahin haben aber die meisten Spieler längst entnervt aufgegeben.

Pluspunkt von Stormrise ist die ungewöhnliche Science-Fiction-Story. Ein fehlgeschlagenes Wetter-Experiment hat alles Leben auf der Erde dramatisch verändert. Aus dem Chaos erheben sich die zwei Fraktionen Echelon und Sai, die sich natürlich in die Haare bekommen. Doch der Präsentation fehlt es an Schwung, den Sprechern an Elan und dem Spieler wahrscheinlich an Durchhaltevermögen. Erst wenn Sie in der Echelon-Kampagne weiter fortgeschritten sind, steht es Ihnen frei, für die Sai zu kämpfen. Die beiden Seiten spielen sich einigermaßen unterschiedlich, kranken aber am schlechten Balancing. Einige Einheiten sind zu stark, andere dagegen fast unnütz. Gerade im rudimentären Mehrspieler-Modus ein Gräuel! Mit großem Trara als erstes Vista-Direct-X-10.1-Games-for-Windows-Live-Spiel angekündigt, bietet **Stormrise** größtenteils braunstichige Texturen und verlangt auf hoher Detailstufe nach so viel Hardware-Kraft, dass Vista selbst bei 3 Gigabyte RAM am Stock geht. ❑

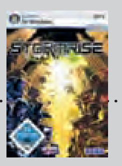
MEINE MEINUNG | Christian Schlütter



„Hässlich und fast unspielbar – eine totale Katastrophe!"

Es gibt Momente, da weinen selbst gestandene Spiele-Redakteure. Nachdem ich bei **Stormrise** zum x-ten Mal einen Spielstand laden musste, weil ich aufgrund der schlechten Steuerung meine Männer direkt in die Arme der Feinde getrieben hatte, war dieser Punkt bei mir erreicht. Ich rechne den Entwicklern ihren Mut hoch an. Aber irgendwo im Design-Prozess muss alles aus dem Ruder gelaufen sein. Wenn so die Zukunft der Echtzeit-Strategie aussieht, dann lebe ich lieber in der Vergangenheit. Dass Innovation auch anders geht, beweist Phenomic mit **Battleforge** (Test auf Seite 72).

STORMRISE



Ca. € 50,-
27. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: Nach der Installation müssen Sie sich online bei Games for Windows Live registrieren. Danach brauchen Sie die DVD zum Spielen nicht mehr einzulegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz der Direct-X-10.1-Unterstützung und des krassen Hardware-Hungers nur fade, braune Texturen. Auch die Einheiten sehen größtenteils langweilig aus.
Sound: Die Qualität der deutschen Sprachausgabe ist durchwachsen, die akustische Untermalung völlig unscheinbar.
Steuerung: Grauenvoll hakelige Maussteuerung, selbst mit Gamepad wird es nicht viel besser. Schrecklich!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop- und Versus-Modus im LAN oder Internet; zehn Karten
Zahl der Spieler: Bis zu 8 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

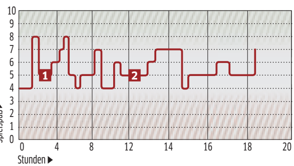
Minimum: 2,8-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Ati 2400/Nvidia 8400
Empfehlenswert: Ein so starker Rechner wurde bis heute nicht erfunden!

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Blutiger Science-Fiction-Krieg, allerdings ohne allzu explizite Gewaltdarstellungen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 18:15



Wir testeten die Verkaufsversion. Sobald sich der Bildschirmschoner einschaltete, stürzte **Stormrise** reproduzierbar ab. Außerdem ruckelte das Programm, selbst wenn nur wenige Grafik-Einstellungen auf „hoch" standen.

PRO UND CONTRA

- \+ Frische Sci-Fi-Story mit einigen Überraschungen
- \+ Versuch einer innovativen Steuerung …
- − … die aus der Hölle kommt und die niemand je beherrschen wird!
- − Ekelhafter Grafikstil
- − Starker Hardware-Hunger
- − Schlechte künstliche Intelligenz

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **55**


PC – PLAYSTATION – XBOX – Wii – DS – FILM – MUSIK & MEHR
Deutschland € 1,50; Österreich € 1,80; Schweiz sfr 3,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 1,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 2,-
4 197876 801506 05
games AND MORE
MIT GROSSEM EINKAUFSFÜHRER!
Die 100 besten Spiele!
Beste Unterhaltung garantiert: Party, Sport,
Digital Entertainment für alle! www.gamesandmore.de
05/09
NUR 1,50 €
SEITE 22
VIN DIESEL WHEELMAN
Im Test: Vin Diesels GTA-Konkurrent!
SEITE 10
GROSSES SPECIAL: ZENSUR IN SPIELEN
Nach dem Amoklauf: „Killerspiele“ und Jugendschutz in der Diskussion!
SPIEL UND FILM: HUGH JACKMAN LÄSST ES KRACHEN!
Exklusiv!
SEITE 16 + 46
WOLVERINE
SEITE 50
U2 – NEUES ALBUM IM TEST
No Line on the Horizon: Das erste Studioalbum seit vier Jahren!
SEITE 48
JAMES BOND NEUE DVD!
Ein Quantum Trost: Explosion im Heimkino!

Von: Felix Schütz

Der neue Larry: mehr Sex, mehr platte Gags, aber noch immer kein gutes Spiel.



SPANNER | Das Fotografieren fummelnder Frauen ist eines von vielen Minispielen.

HAKELIG | Die Steuerung ist ungenau. Das macht die uninspirierten Jump&Run-Passagen doppelt nervig.

FILM AB! | An Sets wie diesem landet Larry in einer Art Traumsequenz – hier spielt er die Hauptrolle in einem Western.

Leisure Suit Larry: Box Office Bust

AUF DVD
• Video zum Spiel

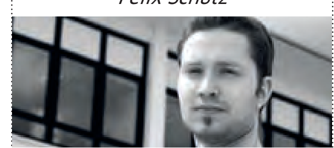
Männer sind primitiv, Frauen notgeiles Freiwild und bereits die Erwähnung von weiblichen Brüsten lässt unweigerlich eine bescheuerte Zote folgen. So in etwa muss das Konzept hinter dem neuen **Larry**-Spiel ausgesehen haben, anders kann man sich den grenzdebilen Humor darin nicht erklären. Und auch sonst steht es schlecht um den jüngsten Teil einer ehemals guten Adventure-Reihe: **Box Office Bust** ist wenig mehr als eine stumpfe, alberne Minispielsammlung.

Die Grundidee ist immerhin nicht schlecht: Auf der Jagd nach Frauen macht der triebgesteuerte Larry ein Filmstudio unsicher. Das geschieht ganz ähnlich wie bei **GTA** in typischer Open-World-Manier: Der Held rennt, springt und klettert über eine frei erkundbare Anlage und erforscht so Film-Sets und Büroräume, wo zwar saublöde, aber auch recht abwechslungsreiche Aufträge auf den Heißsporn warten. So muss er mal Botengänge erledigen, beim Schneiden eines Filmes helfen oder ein lesbisches Pärchen beim Fummeln fotografieren. Tiefgang, Spannung oder Erotik sucht man dabei vergeblich.

In speziellen Levels wird Larry auch in Filmszenarien versetzt. Er absolviert etwa einige Missionen im Wilden Westen, in denen ein bunter Mix an Herausforderungen auf ihn wartet: Reiteinlagen, simple Schießereien, leichte Barmädchen sowie zahlreiche Sprung- und Kletterpassagen. Spaß kommt dabei nur selten auf, denn die Action wirkt billig, die Quicktime-Events sind öde, die Schleichsequenzen unspannend und die Geschicklichkeitspassagen unheimlich nervig. Letzteres vor allem aufgrund der schwachen Steuerung, die mit ihrer ungenauen Kollisionsabfrage für Frust sorgt. Selbst mit einem Gamepad fällt die Kontrolle schwer: Larry hält sich manchmal einfach nicht fest oder er rutscht ab und stürzt in die Tiefe, noch bevor man die störrische Kamera nachjustiert hat.

Grafisch ist Box Office Bust ein Trauerspiel, die verwendete **Unreal**-Engine 3 wird nicht ansatzweise ausgereizt: Vor allem die unscharfen Texturen, die billigen Effekte und die hässlichen Charaktermodelle haben es auf Ihre gute Laune abgesehen. Immerhin: Wer einen Sinn für platten, pubertären Humor hat, wird mit den sexistischen Dialogen vielleicht kurzzeitig glücklich, die sind nämlich klasse (auf Englisch) eingesprochen. Wenigstens ein paar Gags sind daher gelungen. Grund genug, das Spiel zu kaufen? Mit Verlaub: nein. ❑

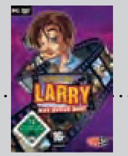
MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Derb, sexistisch, hohl – braucht kein Mensch"

Keine Frau ohne medizinballgroße Superbrüste, keine zwei Minuten Spielzeit ohne durchs Bild hüpfende Phallussymbole und kein Dialog ohne Anspielungen auf die eigenen Masturbationsgewohnheiten – unter Neandertalern wäre das Spiel ganz sicher ein Hit. Doch man muss den Autoren im Grunde dankbar sein, dass sie mit ihren pubertären Gags versuchen, einem das Hirn aus dem Schädel zu dreschen – sonst würden die schlechten Action- und Geschicklichkeitslevels noch störender auffallen. Welche Wertung man dem Spiel letztendlich gibt, ist da schon fast egal – kaufen Sie es einfach nicht.

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST



Ca. € 30,-
26. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Team 17
Publisher: Codemasters
Sprache: Englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aus der **Unreal**-Engine 3 wurde wenig gemacht: Bis auf einige nette Animationen enttäuscht die Grafik mit groben Charaktermodellen, schwachen Texturen und billigen Effekten.
Sound: Die englischen Sprecher sind gut und retten immerhin einen kleinen Rest an Humor. Musik und Soundeffekte sind belanglos.
Steuerung: Eingängige Steuerung, die aber weder mit Maus/Tastatur noch mit Gamepad zufriedenstellt: Besonders das Springen ist irre ungenau und führt oft zu Frust.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

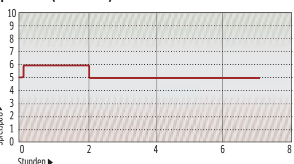
Minimum (Herstellerangaben): P4 3,2 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM, Geforce 6600/Radeon X1300
Empfehlenswert (Herstellerangaben): P4 D 3,4 GHz/Athlon x2 4200+, 1,5 GB RAM, Geforce 7900/Radeon HD 2900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Dialoge sind sexistisch, derb und oft geschmacklos. Wäre der Humor nicht so offenkundig primitiv, könnte man das Spiel beinahe als frauenfeindlich bezeichnen. In Action-Szenen werden Spielfiguren unblutig erschossen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



Wir spielten das Spiel auf Xbox 360 und PC insgesamt etwa sieben Stunden lang, bevor wir den Test enttäuscht abbrachen. Die Gesamtspielzeit ist aber natürlich länger.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einige flotte, witzige Sprüche
- ➕ Abwechslungsreiche Aufgaben
- ➕ Gute englische Sprecher
- ➖ Arg pubertärer Humor
- ➖ Furchtbare Action-Szenen
- ➖ Miese Steuerung beim Springen und Klettern
- ➖ Viele nervige, zeitschindende Missionen und Aufträge
- ➖ Lieblose Grafik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **54**

Von: Felix Schütz

Schön, wenn Klassiker zurückkehren. Schlecht, wenn sie dann so aussehen.



SCHRÄG | Im zweiten Level transportieren die Goblins Möbelstücke auf dem Rücken einer Riesenschildkröte.

VERALTET | Die Grafik ist furchtbar detailarm – solche kleinen Animationen sind die einzigen Lichtblicke.

Gobliiins 4

Höchstens ältere Semester werden sich noch an die beliebte **Gobliiins**-Reihe erinnern – immerhin stammt sie aus den frühen 90er-Jahren. Dumm nur: Der neue, vierte Teil schert sich nicht um all die technischen Fortschritte und Designgrundsätze, die heutzutage als Standard in Computerspielen gelten. Stattdessen wirkt **Gobliiins 4** so altbacken, als habe es die letzte Dekade ganz einfach verschlafen.

Der Mix aus Adventure und Puzzlespiel funktioniert unverändert: Wieder steuert man drei Goblins in klassischer Point&Click-Manier durch 16 Levels, die jeweils einen Bildschirm einnehmen. Erst wenn alle Aufgaben gelöst sind, geht's in die nächste Stufe weiter. Der Clou dabei: Man darf jederzeit zwischen den drei Helden wechseln, von denen jeder unterschiedliche Stärken und Schwächen hat. Der eine kann beispielsweise besonders schwere Gegenstände heben, während der andere mit seinem Zauberstab leblose Objekte in Bewegung versetzt. So kommen einige niedliche Puzzles zustande, die man allerdings ohne Hilfestellung oder wenigstens eine Hotspot-Anzeige lösen muss – und das kann schnell nerven.

Echten Seltenheitswert genießen Grafik und Sound – so unattraktiv sind heutzutage nämlich nicht mal die meisten Browserspiele. Pixelige 3D-Figuren mühen sich vor schlicht vorgerenderten Hintergründen ab, animierte Details gibt es im Grunde nicht. Kurios: Trotz Gruseloptik sind die Ladezeiten zwischen den Levels ordentlich lang. Passend dazu erklingen Soundeffekte, die zum Übelsten zählen, was seit Jahren in einem kommerziellen Spiel zu hören war. ❑



TEAMWORK | Um über diesen Burggraben zu gelangen, müssen die drei Helden ihre unterschiedlichen Fähigkeiten einsetzen. Man kann jederzeit die Kontrolle einer anderen Figur übernehmen.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Als Gratisspiel hätte ich's ja noch niedlich gefunden. Aber so!?"

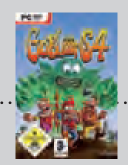
Ja, man kann sich in **Gobliiins 4** durch ein paar Levels klicken und dabei ein paar nette, meist aber nicht nachvollziehbare Rätsel lösen. Das wäre auch schon das Schönste an dem Spiel. Die Grafik ist unter aller Kanone, die Puzzles hätten mehr Hinweise gebraucht, die Handlung ist seicht, um es mal höflich auszudrücken. Und Jesus, Maria und Josef – was sind das für Soundeffekte!? Als ich die Helden (und die Schildkröte!) zum ersten Mal quaken hörte, wollte ich mir reflexartig das Trommelfell durchbohren. Für so ein Spiel mehr als fünf Euro verlangen? Die reinste Frechheit.

RÜCKBLICK

Die Gobliiins-Reihe ist den meisten Spielern heutzutage unbekannt.

Der französische Designer Pierre Gilhodes und das Studio Coktel Vision veröffentlichten **Gobliiins** im Jahr 1991. Der Mix aus Adventure und Puzzlespiel funktionierte bereits ganz so wie der neue, vierte Teil. Die Nachfolger **Gobliins 2** (1992) und **Goblins 3** (1993) verfeinerten das Konzept, alle drei Spiele ernteten aber nur befriedigende Kritiken. Das Adventure **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** (1994) zählt übrigens nicht offiziell zu der Reihe.

GOBLIINS 4



Ca. € 30,-
7. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Société Pollene
Publisher: Kalypso
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei Redaktionsschluss nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Einige Animationen der Charaktere sind niedlich. Der Rest ist unerfreulich: Pixelige 3D-Figuren, lieblos vorgerenderte Umgebungen, keine animierten Details.
Sound: Der Spielspaß steigt deutlich (!), wenn man den Ton abstellt – dies als Hinweis, wie grauenvoll einige der Soundeffekte sind.
Steuerung: Das gleichzeitige Bedienen der drei Charaktere klappt mühelos per Maus. Allerdings gibt es keine Hotspot-Anzeige, keine Hilfe, kein echtes Dialogsystem – man klickt einfach stur die Hotspots ab.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

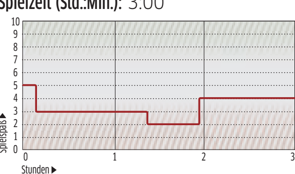
Minimum (Herstellerangaben): P4 mit 1,8 GHz oder vergleichbar, 512 MB RAM (1GB unter Windwos Vista), 64-MB-Geforce-FX oder Radeon-8500-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Man löst harmlose Rätsel in einer noch harmloseren Fantasy-Welt. Von Sex und Gewalt keine Spur.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 3:00



Wir spielten 5 der insgesamt 16 Levels. Die haben uns gelangt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bleibt dem Spielprinzip und Look der Vorgänger erfreulich treu
- ➕ Nach wie vor nette Spielidee
- ➕ Drei niedliche Helden, die sich auch gleichzeitig steuern lassen
- ➖ Streng lineare Rätselketten
- ➖ Praktisch keine Lösungshilfen, daher nur stumpfes Abklicken der Hotspots
- ➖ Extrem dünne Story
- ➖ Miserable Grafik
- ➖ Absurd schlechte Soundeffekte
- ➖ Kein Dialogsystem
- ➖ Unhandliches Inventar
- ➖ Keine Hotspot-Anzeige
- ➖ Teils zu kleine Hotspots
- ➖ Lange Ladezeiten zwischen Levels
- ➖ Völlig überteuert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **31**

Von: Christian Schlütter

Altlasten des Hauptspiels und neue, unfassbare Fehler – ein Tiefpunkt der C&C-Serie!



METZELEI | In der Yuriko-Kampagne gilt es nur, im richtigen Moment zu klicken. Zerstörung pur. Taktik: null!

ÜBERSICHT | Gemerkt? In den Herausforderungs-Missionen fehlt oftmals die Zoom-Begrenzung.

STRAHLEMANN | Die Giga-Festung, eine der neuen Einheiten, sieht cool aus, ist aber viel zu stark.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 – Der Aufstand

Die Handlung des Add-ons setzt nach dem Hauptspiel an. Die Russen greifen eine westliche Waffenfirma an, die Amis befrieden das besetzte Japan und die Warlords des Reiches der aufgehenden Sonne verheddern sich im Bürgerkrieg. Die Kampagnen sind reichlich kurz. Zudem plagt die schon vom Hauptspiel bekannte Ideenlosigkeit das Missionsdesign: „Zerstöre X", „Gelange zu Y", „Befreie P".

Die Aufträge erschrecken mit haarsträubenden Fehlern. Da dringen Sie mit einer Gruppe Infanteristen in eine Basis ein und laufen einem Cryo-Soldaten in die Arme. Der friert Ihre Mannen ein, macht aber sonst nichts. Ergebnis: Da auch keine weitere feindliche Einheit vorbeikommt, um die bewegungslosen Eisstatuen zu töten, hängt die Mission in einer Endlosschleife fest. Den Schwierigkeitsgrad durch geskriptete Ereignisse hochzudrehen, war ebenfalls eine schlechte Idee von EA. Wenn plötzlich eine feindliche Flugbasis auftaucht, von der zuvor nie die Rede war, können Sie einpacken. Wer um solche Überraschungen weiß, meistert jede Aufgabe ohne Probleme. Im Allgemeinen unterhalten die Missionen aber mit Bombast und lenken so von den Fehlern ab.

Im vierten Mini-Feldzug steuern Sie die Psi-Begabte Yuriko Omega. Das erinnert an Ghost-Missionen aus **Starcraft**, verkommt aber zur reinen Zerstörungsorgie. Am besten gefällt uns noch der neue Herausforderungs-Modus. Auf einer Weltkarte wählen Sie einzelne Haupt- und Nebenaufträge aus und kämpfen dabei gegen bestimmte Anführer. Hier warten endlich auch einmal besser entworfene Karten. Blöd: Während dieser Missionen dürfen Sie nicht speichern. ❑

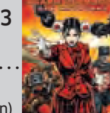




„Wie Selbstbefriedigung für Einheiten-Designer"

„Hey, ich hab da noch einige Einheiten, die für das Hauptspiel zu stark waren, aber voll cool aussehen!" – „Lass uns die doch in ein Add-on packen. Wir müssen nur irgendwelche doofen Missionen drumherum entwerfen." So in etwa stelle ich mir die Entwicklung von **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 – Der Aufstand** vor. Eine Art Selbstbefriedigung für eitle Einheiten-Designer. Wer das Hirn abschalten und eine Art Ego-Shooter-Echtzeit-Strategiespiel will: Bitte zugreifen! Leute, die von einem Strategiespiel Taktik und Innovationen verlangen, flüchten.

ALARMSTUFE ROT 3 – DER AUFSTAND



Ca. € 20,-
2. April 2009 (Box-Version)

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: EA Los Angeles
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz und Installation: Auch die Verkaufs-Box enthält nur einen Download-Code. Sie müssen den EA Downloader installieren und einen EA-Account anlegen, um die Programmdateien auf Ihren Rechner zu bekommen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Design der neuen Einheiten gefällt und ist noch abgedrehter als beim Hauptspiel.
Sound: Musik und Sprachausgabe sind weiter auf hohem Niveau.
Steuerung: Typische C&C-Steuerung. Ärgerlich allerdings: Noch immer gibt es keinen Knopf, um einzelnen Gebäuden den Strom abzudrehen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

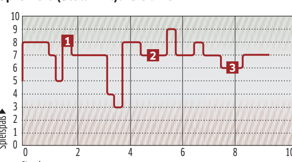
Minimum: Pentium 4 2,2 GHz, Athlon XP 2100+ (XP), Pentium 4 2,6 GHz Athlon XP 2800+ (Vista), 1 GB, Geforce 6800, Radeon X800
Empfehlenswert: Pentium 4 2,2 GHz, Athlon XP 2100+ (XP), Pentium 4 2,6 GHz Athlon XP 2800+ (Vista), 2 GB, Geforce 6800, Radeon X800, 10 GB HDD

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Gerade die Yuriko-Kampagne geizt nicht mit sinnloser Zerstörung und unzähligen Toten. Als Film wäre das Ganze wohl nicht jugendfrei.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 09:15



Wir testeten mit der Download-Version aus dem EA-Store. Abstürze traten nicht auf. Dafür beinhalteten die Missionen selbst Fehler. Bei den Herausforderungs-Aufträgen fehlte teilweise die Zoomstufen-Begrenzung, das Spielfeld wurde ab einem gewissen Grad einfach ausgeblendet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Coole (wenn auch übermächtige) neue Einheiten
- ➕ Herausforderung-Modus gefällt …
- ➖ … hat aber keine Speichern-Funktion
- ➖ Keine Verbesserung bei KI und Wegfindung, Technik-Bugs
- ➖ Uninspirierte Kampagnen
- ➖ Fehler im Missionsdesign

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

Von: Alexander Frank

Der Kinofilm erntete überdurchschnittlich positive Kritiken. Doch was ist mit seinem Computerspiel-Ableger?



MESSERSCHARF | Bei einem sogenannten Quick-Time-Event wehrt der Held (rechts) einen Angreifer ab.



SEITENSPRUNG | Fast wie in der Filmvorlage: Wesley schießt im Sprung auf einen Widersacher.



DACHSCHADEN | Hier schaltet der Protagonist mehrere Dutzend Gegner auf den Balkonen auf der anderen Straßenseite aus.

Wanted: Weapons of Fate

Einst war ich wie du", sinniert Wesley Gibson, der Protagonist von **Wanted**, „ein Loser, der den ganzen Tag Videospiele zockte und sein Leben verschwendete." Wesley ist ein Killer – aber das wissen die Kenner der Filmvorlage bereits. **Weapons of Fate** vertieft deren Handlung um den Büroangestellten, der plötzlich zu einem Auftragsmörder wird. Wer den Streifen allerdings (noch) nicht gesehen hat, wundert sich, warum der Held alle paar Sekunden einen Widersacher ins digitale Jenseits schickt. Die Hintergrundgeschichte des Spiels beschränkt sich nämlich auf Anweisungen à la „Mach alle Gegner platt!" Und das machen Sie entweder als Wesley oder in der Haut seines Vaters. Stumpf, macht aber eine kurze Zeit lang Spaß.

Eine typische Spielsituation: Wir (als Wesleys Vater) befinden uns an Bord eines Flugzeugs, mit gezückter Waffe und geduckt hinter einer Sitzreihe. Oben rechts am Bildschirm leuchtet eine Anzeige auf – die Adrenalinpunkte. Mit ihnen können wir besonders spektakuläre Angriffe ausführen. Der Protagonist visiert einen vorne im Gang hinter einer Kiste sitzenden Widersacher an. Bei einem direkten Beschuss wäre der Kerl nicht zu treffen. Aber mit einem Adrenalinpunkt können wir die nächste Kugel „schief" abfeuern, sodass sie auf einer gebogenen Bahn um die Kiste fliegt und so den Kerl letztendlich erwischt. Das machen wir auch. Als unser Schuss ertönt, folgt die Kamera in Zeitlupe dem Projektil – bis sich dieses in den Feind bohrt und ihn auf der Stelle ausschaltet … Dank solcher Szenen ist **Wanted** kein Spiel für Kinder!

Manchmal überrascht Weapons of Fate mit den sogenannten Quick-Time-Events. Hier hämmert der Spieler auf eine einzige Taste, um einen heranstürzenden Gegner mit dem Messer abzuwehren. Oder er ballert an vorgegebenen Stellen in Zeitlupe auf ankommende Kugeln der Gegner und auf die Gegner selbst. Das erinnert an das simple Spielchen **Moorhuhn** – wenn auch an eine (nicht existierende) 3D-Bombast-Deluxe-Version davon – und bleibt dementsprechend dauerhaft sehr anspruchslos. ❑

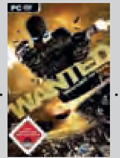
MEINE MEINUNG | Alexander Frank



„Nach ein paar Stunden ist die Luft aus dem Spiel raus."

Comic-Verfilmungen sind meistens ganz brauchbar, auch wenn ich persönlich kein Fan davon bin. Spiele zu diesen Verfilmungen präsentieren sich hingegen oft als Durchschnittsware, die bestenfalls ein paar Stunden Spaß macht und anschließend für immer im Regal oder bei Ebay verschwindet. Das mag wie ein Vorurteil klingen, **Wanted** bestätigt es aber aufs Neue. Von den etwas über vier Stunden Spielzeit waren etwa die ersten zwei ganz okay, danach wiederholte sich der Spielablauf und ich langweilte mich. Mein Trost war immerhin, dass ich fürs Spielen bezahlt werde.

WANTED: WEAPONS OF FATE



Ca. € 45,-
30. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Grin
Publisher: Warner Bros. Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keine Angabe bis zum Redaktionsschluss

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ganz passabel, zum Teil aber ziemlich detailarm
Sound: Recht gute Vertonung und Soundeffekte
Steuerung: Mit Maus und Tastatur etwas umständlich, mit einem Controller wird's einfacher.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Keine Mehrspielermodi
Zahl der Spieler: –

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

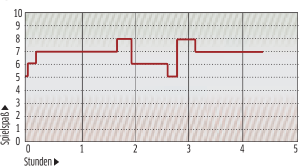
Minimum: 2,4 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, Windows XP
Empfehlenswert: 3 GHz, 2 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte, Windows Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Trotz Schnitten in der hiesigen Fassung (kein Blut, keine Ragdoll-Physik, die Modi „Headshot" und „Close Combat" fehlen, keine Möglichkeit, Feinde als menschliche Schutzschilde zu missbrauchen) geht es in **Wanted: Weapons of Fate** immer noch recht heftig zur Sache.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Beinahe-Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 4:20



Keinerlei Abstürze, ebenfalls keine Programmfehler.

PRO UND CONTRA

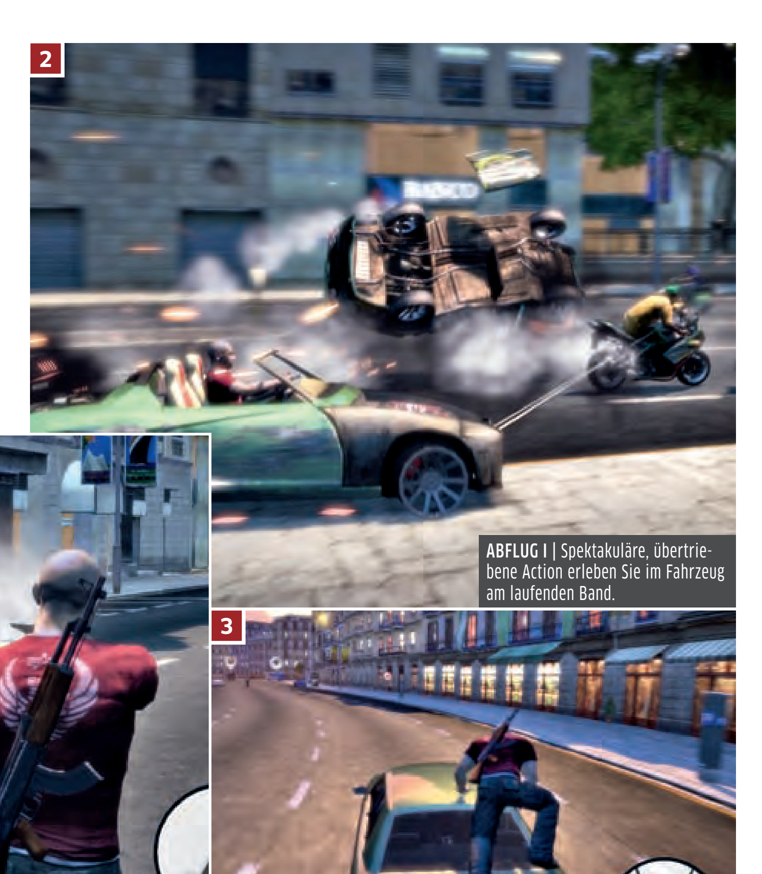
- ➕ Actionreiche Gefechte
- ➕ Sehr coole Sprüche des Protagonisten
- ➕ Die sogenannten Quick-Time-Events lockern den Spielverlauf etwas auf.
- ➕ Stilvolle Zeitlupeneffekte
- ➕ Interessante Zwischensequenzen treiben die Handlung voran …,
- ➖ … die für Nicht-Kenner der Filmvorlage jedoch undurchschaubar ist.
- ➖ Sehr kurz und extrem linear
- ➖ Fast alle Boss-Kämpfe laufen nach demselben Muster ab.
- ➖ Die Spezialmanöver nutzen sich zu schnell ab.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

Von: Horst Heindl

Scheibe rein, Hirn aus: Wheelman brennt ein überzogenes Actionfeuerwerk ab!



ABFLUG I | Spektakuläre, übertriebene Action erleben Sie im Fahrzeug am laufenden Band.

LAAAANGWEILIG | Sehr clever verhalten sich die Gegner während der Schießereien zu Fuß nicht gerade.

ABFLUG II | Die Spezialmanöver – hier ein Air Jack – funktionieren problemlos und machen Laune.

Wheelman

Der Wheelman ist so etwas wie der hässliche Bruder von Niko Bellic, der durch Ecstasy-Konsum ständig auf Action aus ist. Preisverdächtig ist die Action-Orgie mit Schwerpunkt auf überdrehte Fahrzeugmanöver und wilde Schießereien aus dem Seitenfenster nicht. Wer nach einem harten Arbeitstag jedoch einfach das Hirn ausschalten und unkomplizierte Action erleben möchte oder wer auf die obercoolen Sprüche von Vin Diesel steht, darf ruhig trotzdem einen Blick auf **Wheelman** werfen.

Falls Sie dem Mann mit dem Subwoofer in der Brust im englischen Original lauschen, sinkt die gefühlte Raumtemperatur um mehrere Grad. Zur klischeebeladenen Story gibt es nicht viel zu sagen. Drei Verbrechersyndikate kämpfen um die Vorherrschaft in Barcelona und streiten sich um die Pläne für eine Massenvernichtungswaffe.

Am meisten Spaß machen die Hauptmissionen in der ersten Spielhälfte. Mit einem entführten LKW die aufdringlichen Gegner in ihren kleinen PKWs an die Hauswände zu drücken oder Polizeistreifen auszuweichen, das hat schon was. Dummerweise gehen **Wheelman** im Spielverlauf die guten Ideen aus. Sich ständig nur wilde Schießereien gegen die immer zäher werdenden Gegner zu liefern wird eben irgendwann langweilig. Öde sind auch die Schießereien, die Sie zu Fuß erleben. Sie sollten sich auch nicht an fehlendem Realismus stören. Der Wheelman ist so eine coole Sau, dass er es überlebt, wenn er in hohem Bogen gegen eine Straßenlaterne klatscht. Auch der stark ansteigende Schwierigkeitsgrad sägt im letzten Drittel am Nervenkostüm.

Da hilft nur der konsequente Einsatz Ihrer Spezialmanöver wie dem Air Jack, bei dem Sie während der Fahrt in das vor Ihnen fahrende Auto springen. Oder Sie bestehen die Nebenmissionen, von denen es sieben unterschiedliche Typen gibt. Straßen-Showdowns etwa sind normale Rennen, bei denen aber sämtliche Manöver des Wheelman erlaubt sind: Rammen Sie Ihre Gegner oder zerschießen Sie deren Reifen. Wenn Sie siegen, fahren Ihre Fahrzeuge künftig schneller. ❑

MEINE MEINUNG | *Horst Heindl*



„Der anfängliche Spaß wandelt sich zur Nervenprobe."

Meine schönsten Momente hatte ich, als ich zur Musik aus **Der Barbier von Sevilla** in einem gekaperten LKW sinnlose Zerstörung in Barcelona anrichtete. Gegen Ende steigt aber der Frustfaktor merklich an. Schade. Mit einer durchgehend guten Missionsqualität, besseren Explosionen, einem Tick mehr Realismus und einem satteren Sound hätte **Wheelman** richtig gut werden können. So bleibt ein überdurchschnittliches Action-Spiel übrig – und der etwas bittere Beigeschmack, dass zu viel Potenzial verschenkt wurde.

WHEELMAN



Ca. € 50,-
26. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tigon Studios
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Ubisoft wollte keine Angaben machen, eine Aktivierung ist aber nicht notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nettes, unrealistisches Zerstörungssystem; mäßige Texturen
Sound: Waffen und Fahrzeuge klingen, wie man es erwartet. Der Sound könnte voluminöser sein.
Steuerung: Eindeutig für Gamepad ausgelegt; Maussteuerung zum Zielen ideal; Fahrzeug-Spezialmanöver lassen sich per Tastatur nur etwas umständlich ausführen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Nicht vorhanden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

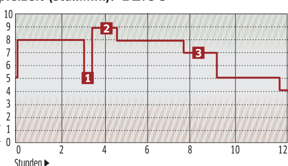
Minimum: Pentium Dual-Core E2160/Athlon X2 3800+, 1 GB RAM, 7600GT/X1600 XT, 15 GB Festplattenspeicher, Windows XP
Empfehlenswert: Pentium Dual-Core E6600/X2 6000+, 2 GB RAM, 9600 GT/HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Bei den Rasereien gehen bloß Dinge zu Bruch. Pixelmenschen können nicht überfahren werden, Blut gibt es keines zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Das Spiel stürzte niemals ab. Hin und wieder gab es (trotz adäquater Hardware) kaum merkliche Ruckler.

PRO UND CONTRA

- ➕ Kompromisslose Action
- ➕ Gute Sprecher; Vin Diesels Original- sowie Synchronstimme
- ➕ Durch Nebenmissionen lassen sich die Fahrleistungen erhöhen
- ➕ Abwechslungsreiche Hauptmissionen ...,
- ➖ ... die im späteren Spielverlauf deutlich abflachen
- ➖ Anspruchslose Schießereien zu Fuß
- ➖ Nicht vorhandener Realismus ist Geschmackssache
- ➖ Hirn- und humorlose, flache Geschichte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**



DICKER KLOPS | Wenn Sie einen K.o.-Schlag anbringen, gibt auch ein starker Elite-Trooper klein bei.

EKELPAKET | Auch wenn man sich anfangs noch bei den massig auftretenden Mutanten gruselt – auf Dauer hakt man sie nur noch als langweiliges Kanonenfutter ab, das dem Spieler den Weg zum nächsten Boss versperrt.

AUFGEMOTZT | Im letzten Drittel des Spiels verfügen Sie über diesen prächtigen Panzeranzug. Der sieht zwar cool aus, schützt Sie aber nicht besonders gut, da die Gegner mächtig Schaden austeilen.

Dark Sector

Von: Stefan Weiß

Metzeln am laufenden Band! Am PC erlaubt.

Horror-Shooter-Fans in Deutschland schauten bislang beim Thema **Dark Sector** in die Röhre. Die Konsolen-Version erhielt erst gar keine USK-Freigabe. Die überarbeitete und geschnittene PC-Fassung trägt jetzt den roten Sticker und diese Farbe passt bestens zum Spiel.

Ihr Job: Mutanten jagen! Warum, wieso, weshalb, das verrät Ihnen das Spiel anfangs nicht. Sie plumpsen recht unvermittelt mitten in die Story rein, in der Sie den Spezialagenten Hayden Tenno verkörpern. Im schwarz-weißen Prolog-Level, der gleichzeitig den Spieleinstieg darstellt, sind Sie irgendwelchen Infizierten auf den Fersen, was damit endet, dass sich Hayden selbst ansteckt und innerhalb weniger Minuten zum Halbmonster mutiert. Immerhin hat die Verwandlung der Heldenfigur ein Gutes; sie beschert Ihnen eine abgefahrene Waffe: Ihrem Arm entwächst ein Drei-Klingen-Schwert-Bumerang namens Glaive, welchen Sie fortan durch die Gegend und auch durch die Körper Ihrer Gegner schleudern.

Im Verlauf des Spiels schalten Sie immer mehr Spezialaktionen für die Glaive-Waffe frei: Elektro-, Feuer-, Eis-Aufladung, Telekinese, Vierfachschaden und – was am besten ist – eine mit Maus/Gamepad steuerbare „Klingen-Kamera". Sprich Sie legen dabei selbst fest, in welche Richtung der geschleuderte Bumerang fliegt. Dessen Bedienung ist mit der Maus recht fummelig, mit einem Gamepad hingegen wohlgeraten. In beeindruckender Zeitlupengrafik spürt man dabei förmlich, wie die Schneiden den Gegner zerfetzen. Klingt brutal? Ist es auch. **Dark Sector** ist mit Sicherheit nichts für Kinderhände. Mithilfe von brachialen Spezialmanövern (Finishing-Moves) schaltet Tenno seine Gegner aus – da zerplatzen schon mal Zombieköpfe oder ein gegnerisches Rückgrat geht mit lautem Knacken zu Bruch. Allerdings können Sie die sogenannten „K.O.-Schläge" nicht gezielt anwenden, das passiert zufällig. Auch einige in der Konsolen-Version enthaltene Animationen, zum Beispiel das Brechen des Ellenbogens, wurden entfernt.

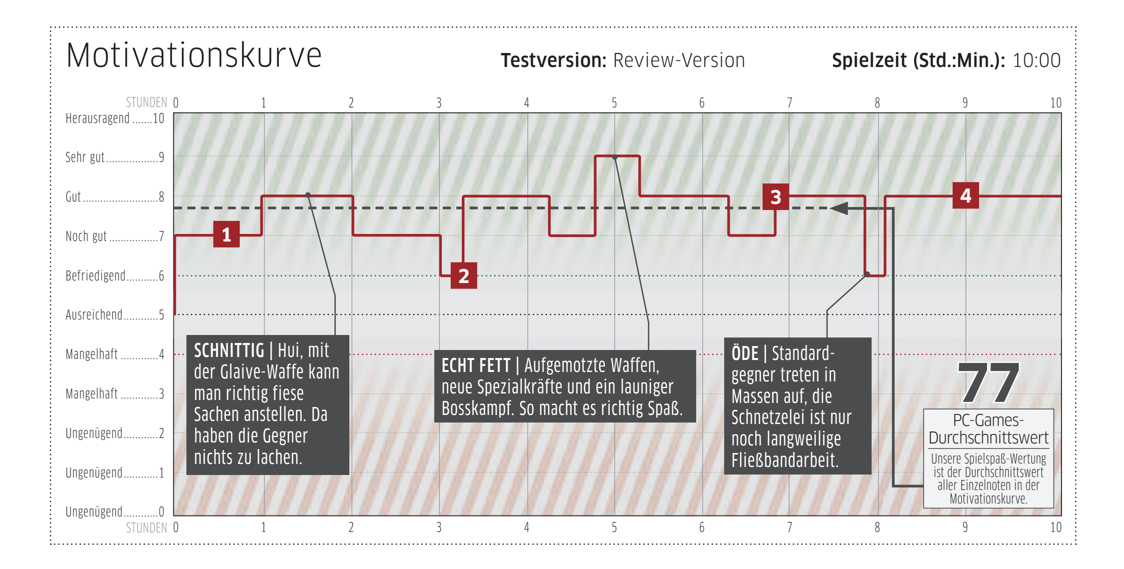
Falls Sie doch mal genug von Ihrem Messerwerkzeug haben, suchen Sie einfach den nächstbesten Kanaldeckel. Darunter hat sich die örtliche Waffenlobby ein-



◀ **UNSCHEINBAR** | Der in Schwarz-Weiß gehaltene Prolog ist zwar nett gemacht, haut einen aber nicht vom Hocker.

▶ **FINSTER** | Dunkelheit, Geschlurfe und Gegrunze - Gruselatmosphäre erzeugen geht anders. Die dummen Standardgegner tragen nicht zur Spannung bei.







GEH WEG VON MIR | Auch wenn es immer gleich abläuft: Per Turbogedrücke auf eine vorgegebene Taste einen Mutanten abzuschütteln, hat schon was.



MEHR DAVON | Die Bosskämpfe, hier gegen Nemesis, sind gut gemacht und trösten einen immer wieder über gestreckte Levelpassagen hinweg.

genistet, die Ihnen in Form eines Schwarzmarkts Handfeuerwaffen und Gewehre feilbietet. Sie bezahlen die Ware mit Rubeln, die Sie überall in den Levels verteilt finden. Kisten und Behälter halten Munition, Granaten sowie Waffenverbesserungen bereit. Auf dem Schwarzmarkt lassen sich diese dann einbauen. Das motiviert, auch wirklich die hinterste Ecke eines Levels zu durchkämmen.

Eingestreute Logik-Puzzles sorgen dafür, die gewonnenen Fähigkeiten Ihrer Klingenwaffe einzusetzen, um weiterzukommen. Elektronisch verriegelte Türen beispielsweise lassen sich öffnen, wenn Sie Ihren Bumerang an einer offenen Stromquelle aufladen und dann schnell gegen das Schloss schleudern. Geistige Höchstleistung ist bei dieser Art Puzzles nicht nötig, sie lockern jedoch das Spielgeschehen auf.

Die Bosskämpfe sind cool, meist fair inszeniert und sorgen für die nötige Abwechslung. Gefechte gegen die tumb agierenden Standardgegner dagegen langweilen auf Dauer erheblich.

Grafisch patzt Dark Sector bei den Texturen der Figuren: Der übertriebene Glanzeffekt sorgt für einen unschönen Plastik-Look. Clipping-Fehler führen zu ungewollter Heiterkeit, während die immer gleichen Todesschreie der Gegner an den Nerven zehren. Dafür ist der Soundtrack atmosphärisch. Dark Sector ist sicher kein Horror-Shooter-Meilenstein wie die Resident Evil-Reihe, bietet aber kurzweilige Unterhaltung. ❑

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß

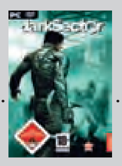


„Man lechzt nach dem nächsten Bosskampf!"

Gleichzeitig verflucht man die Passagen dazwischen. Das brutale Mutantengemetzel verspielt Potenzial durch endlose Wellen ständig gleicher Standardgegner. Die Skripts im Spiel sind durchsichtig wie eine Glasscheibe: Aha, Innenhof, leer, Schritt durch den Torbogen, Monstergewusel hoch drei, das langweilt auf Dauer! Die Schnetzelei mit der vielseitig einsetzbaren Wurfwaffe hält einen aber bei Laune, ebenso wie die erweiterbaren Waffen.

DARK SECTOR

Ca. € 45,-
26. März 2009



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Digital Extremes
Publisher: Atari/TGC
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Bei der Testversion kam noch eine Online-Aktivierung zum Einsatz. Die Verkaufsversion dagegen nutzt den Protect-Disc-Kopierschutz. Eine Online-Aktivierung ist dabei nicht nötig. Die DVD muss zum Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Guter Gesamteindruck mit übertriebenen Unschärfe- und Glanzeffekten
Sound: Gute Soundeffekte, aber schwache Sprecherleistung
Steuerung: Die PC-Portierung von Konsole geht in Ordnung, bloß die Glaive-Steuerung ist übel – Gamepad empfohlen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Spielmodi für Netzwerkgekloppe. Bei Infektion jagen alle Spieler Hayden, bei Epidemie beharken sich zwei Teams.
Zahl der Spieler: Bis zu 32 Spieler kämpfen mit- oder gegeneinander.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel P4 mit 3,2 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB (WinXP), 2 GB (Vista), Radeon X1950 Pro/Geforce 7900 GT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenom X4 9650, 2 GB (XP), 4 GB (Vista), Geforce 8800 GT(S)/Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe.
Die brutale Bekämpfung der Gegner ist ein zentrales Element im Spiel. Auch wenn die PC-Fassung leicht entschärft ist und Zombie- beziehungsweise Mutantenblut schwarz herumspritzt: Dark Sector gehört definitiv nicht in die Kinderstube.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Testversion lief insgesamt ohne Probleme beim Spielen. Allerdings verträgt Dark Sector nicht immer einen Taskwechsel auf den Desktop. Man kommt zwar wieder ins Spiel rein, muss allerdings damit rechnen, dass die Spielfigur nicht mehr zu laufen oder schießen aufhört.

PRO UND CONTRA

- ✚ Cooles Waffen-Feature
- ✚ Abwechslungsreiche Bosskämpfe
- ✚ Spannendes Szenario …
- ▬ … jedoch platt erzählte Story
- ▬ Gestreckte Levelpassagen durch immer gleiche Gegnerwellen
- ▬ Unmotivierte Sprecher

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 77

Von: Stefan Weiß

Wer leicht friert, muss sich für Cryostasis warm anziehen – ganz warm!



1 AUGE IN AUGE | Im Nahkampf kommt es auf das richtige Timing an, um einen Treffer beim Gegner zu landen.

2 ZUM FÜRCHTEN | Als Sie gerade in einem Taucheranzug stecken, greift plötzlich ein Zombie an – herrlich gruselig.

Cryostasis: Sleep of Reason

Mal was anderes - in **Cryostasis** spielen Sie keinen schwer bewaffneten Helden, sondern kämpfen als mental begabter Meteorologe an Bord eines russischen Eisbrechers um Ihr Überleben – Ihr Hauptfeind: die tödliche Kälte.

Typische Egoshooter statten die Spielfigur mit einer festen Zahl an Lebenspunkten aus. Verletzungen werden mit Medipacks oder anderem medizinischen Material kuriert. Nicht so bei **Cryostasis**. Um dem Spieler das Gefühl, am kalten Nordpol zu agieren, besser zu vermitteln, bestimmt die jeweilige Umgebungstemperatur des Levelabschnitts, wie es um Ihre Gesundheit bestellt ist.

In kälteren Räumen sinkt Ihre Lebensenergie langsam ab und auch die Ausdauer Ihres Helden reduziert sich. Wenn Sie dagegen eine Wärmequelle, beispielsweise einen Heizofen, ein Feuer oder auch nur eine Schreibtischlampe, finden, lässt sich damit die Umgebungstemperatur erhöhen und Sie können sich an dem Energie spendenden Objekt wärmen.

Auf diese Weise schafft das Spiel eine einzigartige Atmosphäre tödlicher Kälte. Optische Spielereien wie die kalten Atemwolken, die Ihr Protagonist ausstößt, oder auch der geniale Frosteffekt am Monitor verstärken das Erlebnis.

Splatter-Horror: Fehlanzeige! Der Gruseleffekt ist dennoch beklemmend hoch, was zunächst an der hervorragenden Soundkulisse (die ohne Soundtrack auskommt) liegt. Das schaurige Heulen des Windes, die quietschenden Schott-Türen, das Echo der Schritte auf dem rostigen Metallboden – man fühlt sich sofort einsam, verlassen und hilflos an Bord des virtuellen Eisbrechers.

Gegner treten dezent, dafür aber schockartig auf: Wenn ein Untoter urplötzlich aus den eisigen Fluten auftaucht, um Sie von einem Schlauchboot herunterzuzerren, peitscht das den Puls hoch.

In den ersten Stunden ist man noch recht angetan von der rostig-vereisten Szenerie, die das Schiffsinnere bietet. Auf Dauer sieht sich aber vieles zu ähnlich, man legt immer wieder gleich aussehende Hebel um, kommt an immer gleich aussehenden Gängen vorbei. Durch das sich ständig wiederholende Level- und Gameplaydesign fühlt sich **Cryostasis** vor allem in der zweiten Spielhälfte sehr gestreckt an. Erst gegen Ende des Spiels kommt wieder Tempo auf. **Cryostasis** zu genießen, ist nicht leicht, es lohnt sich aber! ❑

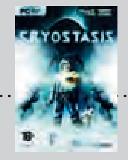
MEINE MEINUNG | Stefan Weiß



„Subtiler Horror, eiskalt serviert, mit lauwarmer Action."

Bei **Cryostasis** taut man nur langsam auf. Es lässt sich noch am besten als eine Mischung aus **Bioshock**, **Doom 3**, **Second Sight** und **Akte X** beschreiben. Wer sich gerne mal auf außergewöhnliches Gameplay abseits der „Mainstream-Schiene" einlässt, den erwartet eine packende Atmosphäre, gepaart mit einer nicht leicht zu verfolgenden und wirr präsentierten Hintergrundgeschichte. Fans schneller Action werden damit jedoch nicht glücklich. Ob es jemals eine deutsche Version geben wird, bleibt fraglich, denn bislang haben deutsche Publisher wohl zu kalte Füße beim Thema **Cryostasis**.

CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON



Ca. € 25,-
6. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Action Forms
Publisher: 505 Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Die uns vorliegende Testversion verfügte lediglich über eine Seriennummer, ein Datenträger war zum Spielen nicht nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die normale Spielumgebung wirkt altbacken. Cool sind die Rückblenden in Schwarz-Weiß, der grieselige Farbeffekt, wenn Sie in der Vergangenheit spielen, und die Frosteffekte am Monitor.
Sound: Die gut gemachten Effekte verstärken das beklemmende Gefühl an Bord. Musikuntermalung gibt es dafür überhaupt keine im Spiel.
Steuerung: Bis auf die gewöhnungsbedürftigen Nahkampfbewegungen gibt es an der klassischen Shootersteuerung nichts auszusetzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

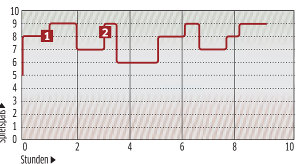
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6400+, 1 GB (XP) 2 GB (Vista) RAM, Geforce 9600 GT/Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Core 2 Quad/Phenom II X4 940, 2 GB (XP) 4 GB (Vista) RAM, Geforce GTX 280/Raden HD 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Das Spiel kommt ohne jeglichen Bluteffekt aus und setzt gruselig inszenierte Schockmomente (urplötzlich auftauchende Zombies) ein.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 9:00



Die Version lief während des gesamten Tests ohne Probleme. Abstürze waren nicht zu verzeichnen. Hin und wieder blieben Gegner aber an Treppen oder Türen hängen und reagierten dann nicht mehr auf Angriffe.

PRO UND CONTRA

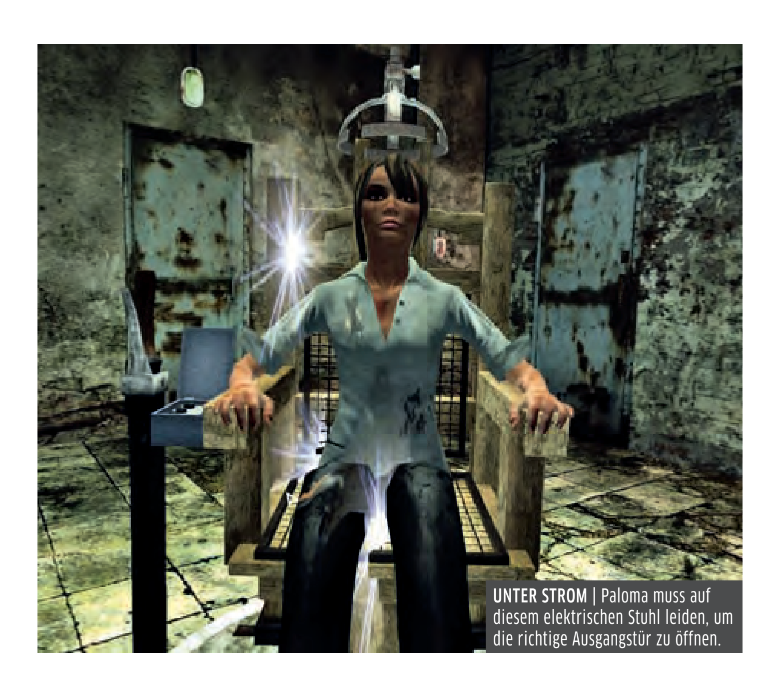
- + Packende Atmosphäre
- + Innovatives Kälte-Feature
- + Gut eingestreute Gruselmomente
- + Ungewöhnliches Setting
- − Gestreckte Levelpassagen
- − Zu wenig Abwechslung bei Gameplay und Gegnern
- − Hohe Hardware-Anforderungen
- − Zu wenig Interaktion im Schiff möglich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Marc Brehme

Vier Jahre nach Still Life will der Nachfolger punkten – und bleibt hinter den Erwartungen zurück.



UNTER STROM | Paloma muss auf diesem elektrischen Stuhl leiden, um die richtige Ausgangstür zu öffnen.

Still Life 2

In **Still Life 2** erleben Sie die Geschehnisse wie schon im Vorgänger aus der Sicht zweier Protagonisten. FBI-Ermittlerin Victoria „Vic" McPherson ist erneut einem Serienkiller auf der Spur. Der zweite Hauptcharakter ist die TV-Journalistin Paloma Hernandez, die den von ihr „Ostküstenmörder" getauften Verbrecher mit Fernsehbeiträgen auf sich aufmerksam machte und nun von ihm entführt wurde.

Die Story ist spannend und schließt an das Cliffhanger-Ende von Teil 1 an. Diesmal ist die Geschichte mit etwas Ideendiebstahl aus den **SAW**-Kinofilmen gewürzt. Während Sie sich etwa des Nachts als Paloma aus der Gefangenschaft des verrückten Killers befreien und dabei auch zahlreichen Fallen ausweichen müssen, tauchen Sie tagsüber als Vic am Ort des Geschehens auf und untersuchen die Bude des Killers mit einem modernen Spurensicherungskoffer auf Hinweise. Was anfangs noch Spaß macht, artet bald zur Routine aus: Beweise wie Blut, Haare und Fußspuren aufnehmen, mit dem Koffer analysieren und manchmal auch ans FBI-Labor weiterleiten und auf Antwort warten.

Die Rätsel schwanken zwischen einfach und „Da kommt doch kein Mensch drauf" und lassen oft konkrete Hinweise vermissen. Ist die Knobelei bei Paloma noch abwechslungsreich, erschöpft sie sich bei Vic fast darin, die mit dürftigen Texturen karg tapezierten Schauplätze pixelgenau nach den Hotspots von Spuren abzusuchen.

Ein großes Manko ist das beschränkte Inventar, das Sie zwingt, spezielle Schränke zu suchen, um Gegenstände auszulagern. Dass man diese nicht einfach ablegen und sich dadurch lange Laufwege sparen kann, frustriert gewaltig. ❑

MEINE MEINUNG |

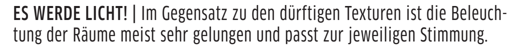
Marc Brehme



„Kommt einfach zu spät. Handlung hui – Umsetzung pfui."

Ich bin enttäuscht. Den Vorgänger **Still Life** habe ich mit Hingabe gespielt und anspruchsvolle Rätsel gelöst. Diesmal musste ich mich im ersten Drittel des Spiels stellenweise zwingen, weiterzuspielen. Gott sei Dank platzt später noch der Spielspaßknoten. Rätsel, die unter Zeitdruck das virtuelle Leben kosten können, sorgen zwar in einem Horror-Adventure für Atmosphäre, gehen mir aber trotzdem gegen den Strich. Sie sind besser beraten, wenn Sie sich mit dem Vorgänger **Still Life** die Zeit vertreiben – übrigens gratis als Vollversion auf unserer Heft-DVD.



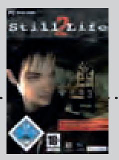


ES WERDE LICHT! | Im Gegensatz zu den dürftigen Texturen ist die Beleuchtung der Räume meist sehr gelungen und passt zur jeweiligen Stimmung.



VOLLGESTOPFT | Jeder Gegenstand benötigt Platz im 16 Felder großen Inventar, das hier rappelvoll ist. Um Neues aufzunehmen, müssen Sie ausmisten.

STILL LIFE 2



Ca. € 30,-
30. März 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Microids
Publisher: Rondomedia
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keiner

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detailarme Grafik mit matschigen, niedrig aufgelösten Texturen. Die Charaktere bewegen sich mit hölzernen, abgehackten Animationen.
Sound: Stimmungsvolle, sich aber wiederholende Musik mit wenigen Klängen und meist guten Sprechern
Steuerung: Klassisches Point & Click. Eine störrische Kamera und ein umständliches Inventar zwingen zu vielen überflüssigen Mausklicks.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

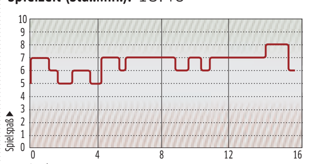
Minimum: Pentium mit 1,5 GHz/AMD Athlon 1800+, Windows XP/Vista, 512 MByte RAM, (Vista 1 GByte RAM), 128-MByte-Grafikkarte mit Pixelshader 2.0
Empfehlenswert: Intel Pentium 4 mit 2,5 GHz/AMD Athlon 3000+, 1,0 GByte RAM (Vista 2,0 GByte RAM)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Morbide, gruselige Atmosphäre. Es werden verstümmelte Leichen gezeigt, mit denen der Spieler teilweise auch interagieren muss.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 15:40



Das Spiel stürzte nicht ab, allerdings ließ ein Bug des (überfüllten) Inventars nur noch das Laden eines früheren Spielstandes zu.

PRO UND CONTRA

- \+ Hauptfiguren erleben das Spiel aus jeweils eigener Perspektive.
- \+ Teils mehrere Lösungswege
- \+ Alternatives Ende
- \+ Beliebige Reihenfolge bei Nebenaufgaben
- \+ Spannende Geschichte
- \+ Umfangreicher Hauptschauplatz ...
- − ... aber Schauplatzwiederholung
- − Schwankendes Rätselniveau
- − Keine Hotspot-Anzeige
- − Detailarme Grafik, kaum Mimik
- − Zeitkritische Rätsel
- − Größenbeschränktes Inventar
- − Wenig nützliche Spielhilfe
- − Hakelige Kamera
- − Unnötige Laufwege

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 67


ULTRAFORCE
LEISTUNG DURCH QUALITÄT
RACEDRIVER
GRID
ULTRAFORCE
SPECIAL EDITION
GRID
© 2008 The Codemasters software Company Limited („Codemasters“). All rights Reserved. „Codemasters“® and the Codemasters Logo are registered trademarks owned by codemasters. „Race Driver“ and „Race Driver: Grid“ are Trademarks of Codemasters. All other trademarks are the property of their respective owners. Hintergrund-Foto: photocase.com – pool
codemasters™

KOSTENLOSE SERVICE & BESTELL HOTLINE: 0800-22 777 99

Händler-Anfragen erwünscht!

Race Driver Grid Special Edition

AMD Phenom™ II X4 955 - **HD4890**

- » AMD Phenom™ II X4 955, bis zu 4x 4,0 GHz
- » ATI Radeon™ HD4890, 1024 MB GDDR-5
- » 4 GB G.Skill DDR3-1333 RAM
- » 500 GB Western Digital HDD
- » 22x DVD-Brenner, RAM/±(R/RW), Dual Layer
- » ASUS M4A78T-E Mainboard, AMD 790GX Chipsatz

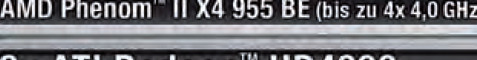
Kostenloses Headset sichern:
Geben Sie bei Ihrer Bestellung einfach den Gutscheincode an, und Sie erhalten zu Ihrem PC-System ein Headset kostenlos dazu!

Gutscheincode: PCG06
(Max. 1 Gutschein / Bestellung)

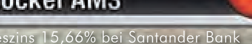
nur € **1199,-**
Art.Nr.: 58489

Race Driver Grid Special Edition 4x4

AMD Phenom II X4 Xtreme - HD4890 XFire



- **AMD Phenom™ II X4 Xtreme**
  AMD Phenom™ II X4 955 BE (bis zu 4x 4,0 GHz)
- **2x ATI Radeon™ HD4890**
  2x 1024MB GDDR-5, Crossfire
- **4 GB DDR3 G.Skill Platinum**
  2x 2,0 GB G.Skill DDR2-1333 RAM
- **1000 GB S-ATA II HDD**
  Western Digital 1000GB HDD (32MB Cache)
- **22x DVD-Brenner S-ATA**
  RAM/±(R/RW), Dual Layer
- **ASUS M4A79-T Deluxe**
  AMD 790FX Chipsatz, Sockel AM3



* Laufzeit 55 Monate, anf. effekt. Jahreszins 15,66% bei Santander Bank
Art.Nr.: 58490



Inkl. Vollversion:
Race Driver GRID









Windows Vista™ Home Premium
komplett vorinstalliert nur zzgl. 99,-€





24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

Von: Johann Trasch

Runes of Magic betritt das Online-Rollenspiel-Parkett. Lesen Sie hier, ob sich die kostenpflichtige Konkurrenz warm anziehen muss.



EIN BÄRIGES VERGNÜGEN | **Runes of Magic** begeistert mit jeder Menge unterschiedlicher Gegner und Gebiete. Wir prügeln uns im Wald mit einem Bären.

Runes of Magic

Online-Rollenspiele kosten Zeit und beschäftigen einen monatelang mit immer gleichen Spielinhalten. Wer diese Meinung vertritt, lässt sich meist schwer vom Gegenteil überzeugen, die monatlichen Folgekosten schrecken viele Skeptiker ab. Genau hier setzt Runes of Magic an – Download, Account anlegen, zocken: alles gratis. Das lockt auch Spieler an, die sich vorher nie auf Quests, Raids und PvP eingelassen haben.

Für alte Hasen gibt es natürlich auch einiges zu sehen: nämlich mehr vom Altbekannten. Gildenkriege, Spielerhäuser, Arenen, Instanzen und Schlachtzüge. Neue Ideen sucht man vergeblich, dafür sind die meisten alten gut umgesetzt. Wer sich schon in World of Warcraft, Warhammer Online oder anderen Genre-Kollegen herumgetrieben hat, findet sich in puncto Spielmechanik, Steuerung und Bedienoberfläche sofort zurecht. Die eingangs erwähnten Skeptiker und Neulinge werden durch die ersten Aufgaben behutsam in die stimmige Spielwelt eingeführt. Egal ob Handwerk oder duales Klassensystem, die meisten Questbeschreibungen erklären bis ins Detail, wie alles funktioniert. Apropos duales Klassensystem: Aus insgesamt sechs Klassen lassen sich je zwei kombinieren. Das ermöglicht bis zu 30 verschiedene Ausrichtungen, die Sie je nach Vorliebe spezialisieren. Fast jede davon ist tatsächlich auf irgendeinem Gebiet nützlich, verursacht horrenden Schaden oder heilt sich erfolgreich die Finger wund. Nur wenige Kombinationen sind – gelinde gesagt – schwierig im Gruppenspiel einzusetzen.

Wenn Sie Questbeschreibungen aufmerksam durchlesen, bekommen Sie nicht nur Tipps für ein leichteres Leben in der mittelalterlichen Fantasy-Welt: Ganz nebenbei erfahren Sie auch einiges über die namensgebenden magischen Runen, die Dünkel des Magier-Bundes Auge der Wahrheit und die Übeltaten eines mysteriösen Dämonen-Lords. Im Einklang mit der unaufdringlichen Hintergrundbeschallung kommt dabei stellenweise ordentlich Spannung auf. Die teils arg pixelige Comic-Grafik (Schatten!) zerstört allzu

1



DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE | In den Weiten von Silberquell kämpfen wir für eine Aufgabe mit allerlei Tieren.

2



MINISPIEL | In Malatinas Dungeon mitten in Varanas haben wir zehn Minuten, um ordentlich Beute einzuheimsen.

3

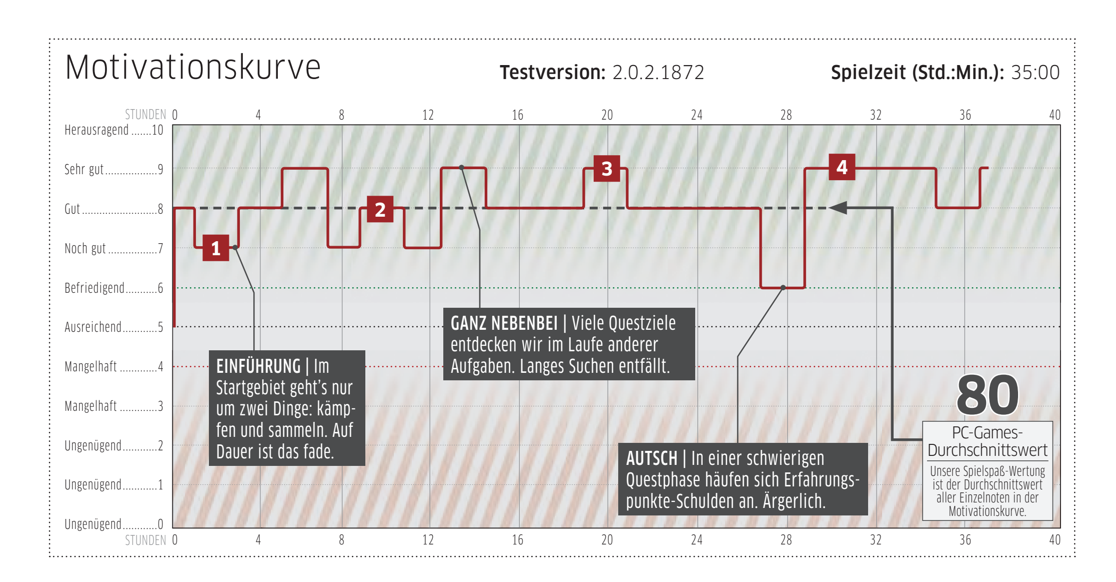


BLITZLICHTGEWITTER | Das Effektgewitter beim Einsatz der Schurkenfähigkeiten ist ein wahrer Augenschmaus.

RUNES OF MAGIC: DIE BOX-VERSION

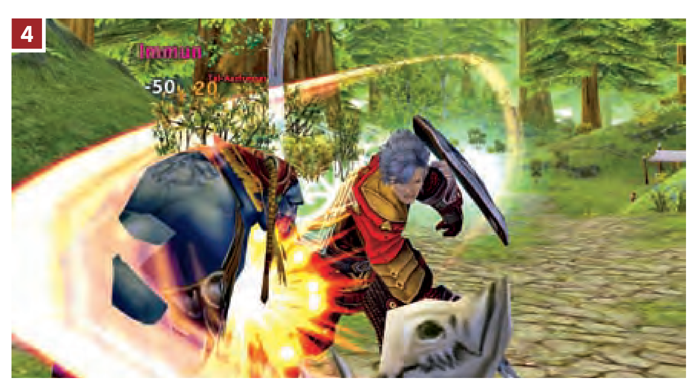
Wer sich seine Spiele gern ins Regal stellt oder einfach keine Lust auf den mittlerweile vier Gigabyte großen Download hat, kauft sich Runes of Magic in der Box-Version.

Für knapp 10 Euro gibt es neben dem kompletten Spiel auf DVD ein gedrucktes Handbuch samt Karte der Fantasy-Welt Taborea in einer schmucken Schachtel. Wer darauf keinen Wert legt, freut sich über diverse hilfreiche Tränke und ein Schlachtross aus dem Itemshop, das Sie 30 Tage lang herumträgt. Um auch online vor den Mitspielern anzugeben, gibt's außerdem ein exklusives Greifen-Haustier, das nur zusammen mit der Verkaufsversion erhältlich ist. Kämpfen kann der Vogel zwar nicht, dafür bleibt er im Gegensatz zu den meisten anderen Tierchen für immer an Ihrer Seite. **All das lässt sich auch auf einen bestehenden Account anwenden.** Sie müssen Runes of Magic also weder neu installieren noch sich ein weiteres Mal anmelden, wenn Sie bereits in Taborea unterwegs sind und die Vorteile der Box-Version nutzen möchten.



oft die Illusion eines spannenden Abenteuers – hier merkt man, dass man zu einem kostenlosen Spiel gegriffen hat. Abgesehen davon braucht sich Runes of Magic nicht vor der kostenpflichtigen Konkurrenz zu verstecken: Von Stufe 1 bis 50 gibt es einiges zu tun, sowohl für Gruppenspieler, die fleißig die zahlreichen Verliese abgrasen, als auch für Solospieler. Die freuen sich über jede Menge Aufgaben in den aktuell acht Gebieten. Wenn Sie Ihre Kräfte lieber im PvP mit anderen Charakteren messen, stürzen Sie sich auf Ihre Mitspieler und werden so zum Helden der Nation oder transformieren zum finsteren Dämon. Wer auf der Suche nach größeren Schlachten ist, schließt sich einer Gilde an und erklärt einer verfeindeten Gemeinschaft den Krieg. Dem Sieger winken Gold und Rohstoffe.

Da wir schon beim Thema Gold sind: Vollkommen kostenlos ist Runes of Magic dann doch nicht. Über den sogenannten Itemshop gibt's für Spieler mit besser gefülltem Geldbeutel Hilfsmittel, die den Weg Richtung Endgame erleichtern: beispielsweise Tränke zur Steigerung der gewonnenen Erfahrungs- und Talentpunkte und permanente Reittiere. Die meisten dieser Dinge bringen Ihnen jedoch nur einen Zeitvorteil; wer lange genug spielend vor seinem PC sitzt, erreicht auch vollkommen ohne Geldeinsatz dasselbe wie die zahlende Kundschaft. ❑



4

IMMER KRÄFTIG DRAUF | Nach einigen Patches schlägt unser Ritter mit der richtigen Talenpunktverteilung ordentlich zu. Hier prügeln wir uns mit einem Höhlenmenschen.

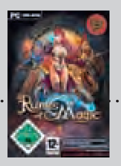
MEINE MEINUNG | *Johann Trasch*



„Kaum ein kostenloses MMORPG bietet so hohe Qualität."

Kostenlose Online-Rollenspiele bestehen oft nur aus Grinden, also dem stundenlangen Verprügeln immer gleicher Gegner. Weil das in der asiatischen Heimat von Radiant Arcana – so der Originalname von Runes of Magic – prima ankommt, im europäischen Raum aber niemanden hinter dem Ofen hervorlockt, wurde nachgebessert: mehr Quests, weniger zu tötende Gegner, jede Menge Story. Das macht sich bezahlt, kaum ein kostenloses MMORPG bietet derzeit eine so hohe Qualität. Während Sie in anderen Spielen des Genres oft nicht weit kommen, ohne zu investieren, erreichen Sie hier ohne Geldeinsatz alles, was auch zahlenden Kunden geboten wird. Sie müssen nur lange genug spielen. Lediglich auf der Höchststufe oder während schwieriger Levelphasen zermürbt einen der Abbau der Talentpunkt- und Erfahrungsschulden, die nach dem Tod eintreten. Wenn man nicht zu den Ablassschriftrollen aus dem virtuellen Laden greifen will, lassen sich die Schulden nur auf zwei Arten tilgen: Tagesquests und Grinden.

RUNES OF MAGIC



Ca. € 10,-
Keine monatlichen Kosten

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Runewaker Entertainment
Publisher: Frogster
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Runes of Magic ist ein Online-Rollenspiel mit Log-in. Daher benötigt es keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmige Comic-Grafik, die an einigen Stellen jedoch sehr altbacken wirkt
Sound: Gute und vor allem unaufdringliche Orchester-Klänge
Steuerung: Per WASD-Tasten oder Maus möglich, je nach Vorliebe

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 2,0 GHz, 512 MB RAM, 4 GB HD, 128 MB-Grafikkarte, Breitband-Internet
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo 1,8 GHz, 2 GB RAM, 10 GB HD, Nvidia Geforce 6600 GT/Ati X1650, Breitband-Internet

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Von einigen blutigen Details der Schurken-Attacken einmal abgesehen, geht es in Runes of Magic eher gesittet zu, auch wenn Kämpfen der Hauptinhalt ist. Zwar bekommt man vom „finsteren" Mittelalter kaum etwas mit, dafür verzichtete man aber auf die bunte Knuddeloptik anderer asiatischer Online-Rollenspiele.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Schon seit Beginn der offenen Beta-Phase trieben wir uns in der Fantasy-Welt Taborea herum. Die ist seitdem jedoch ordentlich gewachsen, immer neue Gebiete und Inhalte haben ihren Weg ins fertige Spiel gefunden. Einzig die Klassen-Balance wurde stets verschlimmbessert. Hier herrscht Nachholbedarf für die Entwickler.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmige Hintergrundgeschichte
- ➕ Auch auf dem Höchstlevel gibt es jede Menge Quests und Instanzen, an allen Ecken gibt es viel zu tun.
- ➕ Eine Nutzung des Itemshops ist nicht nötig, um Erfolg zu haben.
- ➖ Trotz Comic-Look: Die Grafik ist überholt.
- ➖ Nach einer Weile wiederholen sich viele Quests.
- ➖ Die Klassen-Balance ist noch unausgegoren, das PvP daher teilweise sehr unfair und demotivierend

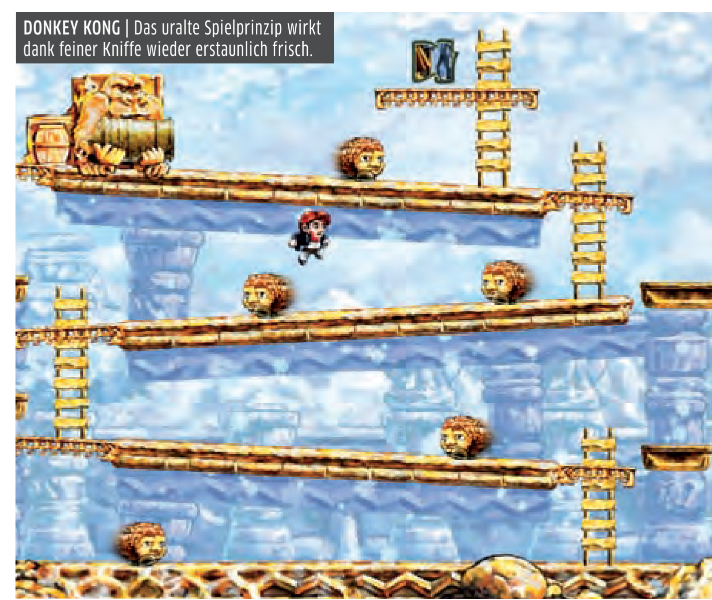
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Von: Thorsten Küchler

Meisterwerke brauchen kein Millionenbudget! Hier kommt das spielerische Paradebeispiel.




DONKEY KONG | Das uralte Spielprinzip wirkt dank feiner Kniffe wieder erstaunlich frisch.


SUPER MARIO | Am Ende einer jeden Welt dieselbe Enttäuschung: Die Prinzessin ist nicht mehr da!


BUBBLE BOBBLE | Die weißen Blasen (unten im Bild) verlangsamen die Zeit nur lokal!

Braid

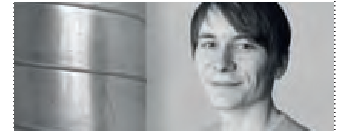
Moral statt Monstrositäten, Sehnsucht statt Schrotflinten, Romantik statt Rache: Braid ist kein gewöhnliches Spiel. Vielmehr ist das Werk des Querdenkers Jonathan Blow ein Software gewordener Kommentar zur Liebe. Und wer ihn erhört, wird um eine der tollsten PC-Erfahrungen der letzten Jahre reicher sein – versprochen!

Trotzdem ist Braid keine bleischwere Exklusivkost für Philosophen. Das Spiel verpackt seine Botschaften in ein Jump&Run-Gewand, wie es die Genre-Legende Super Mario nicht besser hätte schneidern können: Von links nach rechts durch 2D-Levels spazieren, über Abgründe und auf die Hirne von kleinen Viechern hüpfen – mehr wird auf den ersten Blick nicht an spielerischen Ideen geboten. Doch gewaltiger könnte der Eindruck kaum täuschen, denn Braid wird bereits nach wenigen Tutorial-Minuten zum Meister der Illusion und Motivation: In jedem Level sind nämlich mehrere Puzzlestücke versteckt, die es einzusammeln gilt. Und das Bergen dieser wertvollen Fundstücke ist stets mit dem Lösen eines Rätsels verbunden. Doch egal ob einfach oder selbst für Einsteins Erben kaum zu knacken, eines haben alle Denkeinlagen gemein: Sie drehen sich um den Verlauf der Zeit!

So erlernt der kleine Held des Spiels bereits zu Beginn die Fähigkeit, Fehler wieder rückgängig zu machen. Auf Knopfdruck wird die Zeit angehalten und wie bei einem Videorekorder zurückgespult. Alleine dieser (noch nicht einmal besonders innovative) Kniff reicht Braid aus, um Spielerhirne zum Kochen zu bringen. Und wenn dann im späteren Verlauf noch weitere Fähigkeiten hinzukommen, wird dem gemeinen PC-Benutzer endgültig klar: Hier wurde eine simple Mechanik derart genial ausgeschmückt und perfektioniert, dass man dem guten Herrn Blow persönlich danken möchte.

Der Preis des Vergnügens ist jedoch (wie so oft bei solch speziellen Spielen) der, dass man sich auf das Einzigartige einlassen muss. Wer tumbe Kerle mit Waffen sucht, ist hier fehl am Platz – und tut uns ein bisschen leid. ❑

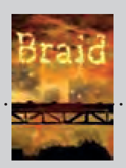
MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*



„Einfach nur schön! Schön nur einfach!"

Nein, ich habe mich nicht vertippt. Und nein, ich leide nicht an Schreibschwäche. Der Vorwärts-rückwärts-Satz ist vielmehr eine Hommage an Braid! Wer das Spiel einmal durchhat, wird nicht nur diesen kleinen Gag verstehen, sondern auch meine Begeisterung teilen können: Mit einfachsten Mitteln schafft dieses Kleinod das, was die Ubisofts dieser Welt einfach nicht hinbekommen: emotional zu berühren und gleichzeitig spielerisch fast alles richtig zu machen. Okay, bei einigen Rätseln wäre ich fast durchgedreht – aber Wut ist ja auch eine Emotion …

BRAID



Ca. € 13,-
11. April 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Number None
Publisher: Number None
Sprache: Multilingual (u. a. Deutsch)
Kopierschutz: Ausschließlich als Download (z. B. über Steam) erhältlich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch altmodische, jedoch künstlerisch wertvolle Grafik im Stil eines Ölgemäldes. Die Animationen sind ebenfalls minimalistisch, passen aber perfekt zum gewollten Retro-Charme des Spiels.
Sound: Keine Sprachausgabe, wenige Soundeffekte, aber dafür eine wunderschön komponierte Musik
Steuerung: Betont simpel und dadurch sowohl mit einem Pad (unser Tipp: der Xbox-360-Controller) als auch mit Tastatur prima zu kontrollieren

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

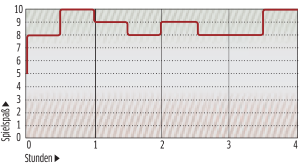
Minimum (Herstellerangaben): 1,4-GHz-Prozessor, 768 MB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Story von Braid behandelt erwachsene Themen wie Sehnsucht, Moral, Vergänglichkeit oder Liebe – und ist deshalb für jüngere Spieler nur schwer zu kapieren. Die Gewalt im Spiel richtet sich aber ausschließlich gegen abstrakte Fabelwesen – das ist unbedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.01
Spielzeit (Std.:Min.): 04:00



Das Spiel stürzte nicht ab. Einzig die fehlende vertikale Synchronisation sorgte auf einigen Rechnern für hässliche Streifen im Bild.

PRO UND CONTRA

- ✚ Einzigartige, faszinierende Mixtur aus Hüpf- und Denkspiel
- ✚ Märchenhafte Inszenierung
- ✚ Handlung nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern tiefgründiger Kommentar zum Zerfall menschlicher Beziehungen
- ✚ Genial ausbaldowerte Puzzles, die motivieren und fordern
- ✚ Schöne Reminiszenzen an Videospiel-Klassiker
- ✚ Auflösung mit Aha-Effekt
- ✚ Versteckter Editor. Mehr dazu unter: braid-game.com/news/
- ▬ Einige Rätsel arg knifflig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**

Von: Toni Opl

Hardrock statt Metal, Spandex statt Lederkutte! Trotzdem eine gelungene Show?



PUNKTE SCHEFFELN | Wer sich längere Zeit nicht verspielt, jagt den Multiplikator nach oben.

DUETT | Im Zweispieler-Modus können Sie wahlweise mit- oder gegeneinander in die Saiten hauen.

Guitar Hero: Aerosmith

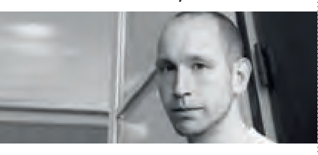
Die erste „Band-Auskopplung" innerhalb der so erfolgreichen wie partytauglichen **Guitar Hero**-Reihe ist auf dem PC angekommen. Trotz der großen Popularität von Aerosmith ergibt sich hierbei ein kleines Problem: Fans von Steven Tyler (Gesang), Joe Perry (Gitarre), Brad Whitford (Gitarre), Tom Hamilton (Bass) und Joey Kramer (Schlagzeug) werden vermutlich mit der Gitarre im Anschlag direkt an den Rechner stürmen, während sich Metaller ob des weich gespülten Hardrocks lieber weiterhin zu Slayers „Raining Blood" in **Guitar Hero 3** die Finger blutig spielen. Die Zielgruppe ist klar definiert.

Bahnbrechendes sollten Sie vom aktuellen Ableger nicht erwarten. Wie in Teil 3 zocken Sie im Karriere-Modus Song für Song der Reihe nach herunter, bis alle 41 Lieder (inklusive Bonus-Tracks) freigespielt sind. Ein Wechsel des Schwierigkeitsgrades ist dabei nicht möglich. Wer bei Stück Nummer 10 merkt, dass er sich mit „Profi" deutlich übernommen hat, muss auf „Schwer" noch einmal ganz von vorne ran – dämlich!

Zunächst heizen Vorbands wie Joan Jett oder The Clash bei jedem Konzert die Stimmung an, ehe sich Tyler und Co. selbst die Ehre geben. Statt Zwischensequenzen im Comic-Stil wie im Vorgänger werden nun neu aufgenommene Interview-Schnipsel der Band eingestreut, in denen die Altrocker wichtige Etappen ihrer Karriere kommentieren. Anscheinend hielt es Aspyr aber nicht für nötig, die 16:9-formatigen Clips für 4:3-Monitore anzupassen. Zudem fehlen beim Blick auf die Songliste einige berühmte Aerosmith-Gassenhauer wie „Eat the Rich", „Crazy" oder „Dude Looks Like a Lady". ❑

MEINE MEINUNG |

Toni Opl



„Magerer Umfang, aber trotzdem ein cooler Party-Spaß"

Guitar Hero: Aerosmith ist um einiges leichter als **Guitar Hero III: Legends of Rock**. Zudem drängte sich mir während der Test-Session mehrmals der Verdacht auf, das eine oder andere Lied gerade eben schon gespielt zu haben. Will heißen: Manche Tracks klingen und spielen sich ähnlich. Dennoch kommen Gitarren-Virtuosen, die gerne ausufernde Soli spielen, hier voll auf ihre Kosten. Gelegentliche Ruckler und schlecht angepasste Videos nagen allerdings an der Wertung. In Anbetracht des dünnen Gesamtumfangs rate ich dringend zur Bundle-Version.

FAIRER DEAL: DAS GITARREN-BUNDLE

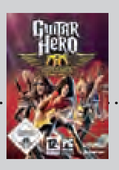
Guitar Hero: Aerosmith + Guitar Hero 3: Legends of Rock + Gibson Xplorer = jede Menge Rock 'n' Roll!

Ein **Guitar Hero** ohne Gitarren-Controller? Abrocken mit Maus und Tastatur?? Geht ja mal gar nicht! Daher gibt's neben der normalen Version des Spiels noch ein preislich attraktives Bundle, dem die zwar leider kabelgebundene und etwas klein geratene, aber ansonsten durchweg ordentliche Gibson Xplorer von der Xbox 360 beiliegt. Außerdem im Paket enthalten: die Vollversion von **Guitar Hero 3: Legends of Rock** mit über 80 Songs von Alice Cooper bis ZZ Top. Und das Ganze zum überaus schlanken Preis von 60 Euro.



GUITAR HERO: AEROSMITH

Ca. € 35,-
03. April 2009



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Party-Spiel
Entwickler: Neversoft/Aspyr
Publisher: dtp entertainment
Sprache: Englisch/Deutsch
Kopierschutz: SecuRom. Seriennummer wird abgefragt, Disc muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kunterbunt und comicartig, aber auch kantig und grob. Das Publikum ist eine Klonarmee.
Sound: Druckvoll und dynamisch - mindestens so gut wie auf CD.
Steuerung: Mit Maus und Tastatur ein Krampf, mit Gitarre überragend gut.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop, Schlacht, Duell und Pro-Duell – lokal und online
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

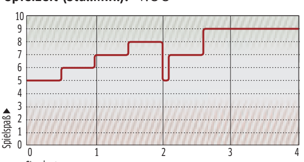
Minimum: Windows XP SP2/Vista, Dual Core 2,8 GHz/AMD Athlon 3500+, 1 GB RAM (Vista: 2 GB), 8,1 GB freier Speicher auf HDD, 128-MB-Grafikkarte (Radeon X800 oder Geforce 7600)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Sex, Drugs & Rock 'n' Roll? Im Tourbus von Aerosmith sicherlich, im Spiel überhaupt nicht! Auch die kurzen Anekdoten von Tyler und seinen Mannen sind jugendfrei.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 4:00



Mit jedem 5-Song-Set steigen Stimmung und Herausforderung. Nach gut 2 Stunden und „nur" 31 Songs dann Ernüchterung: Die Karriere ist schon durchgespielt. Aber es gibt ja noch zehn recht solide Bonussongs und spaßige Zweispieler-Duelle.

PRO UND CONTRA

- ✚ Fetzige Songs – kaum Lückenfüller oder Totalausfälle
- ✚ Viele Soli sind eine Herausforderung für Fingerakrobaten.
- ▬ Bei manchen Songs stören kleinere Ruckler.
- ▬ Nur 41 Songs, darunter leider nicht alle Aerosmith-Hits
- ▬ Videosequenzen sind nicht für 4:3-Monitore angepasst.
- ▬ Im Vergleich zu Teil 3 gibt es keinerlei Innovationen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **79**

DIVERSE GENRES

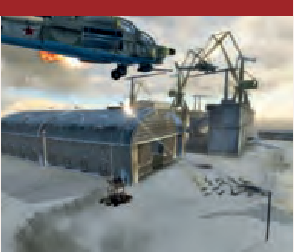
Budget-Tests

mit der Originalwertung

Jeden Monat erscheinen ehemalige Vollpreisknaller als Budget-Versionen für den schmalen Geldbeutel. PC Games gibt Ihnen eine Übersicht, welche Spiele reduziert in den Handel kommen.

SCHNÄPPCHEN DES MONATS

ECHTZEIT-STRATEGIE

World in Conflict

CA. € 16,- | TEST IN AUSGABE 10/07

Während Sie für die im März erschienene Erweiterung **Soviet Assault** den vollen Preis zahlen müssen, senkt Rondomedia die Forderung für das Hauptspiel auf moderate 16 Euro. Dafür erhalten Sie einen der besten Echtzeit-Strategietitel der letzten beiden Jahre, der mit seiner moderat ansteigenden Lernkurve, der einfachen Handhabung und den rasanten Schlachten punktet. Laune machen auch die Multiplayerschlachten mit bis zu 16 Spielern. Wenn Sie nicht jeden Euro zweimal umdrehen müssen, investieren Sie auch in die Erweiterung. den Test dazu finden Sie in der vergangenen Ausgabe. (fh)

RONDOMEDIA | 29.4.2009
USK: Keine Jugendfreigabe / Ab 16 Jahren **85**

ACTION



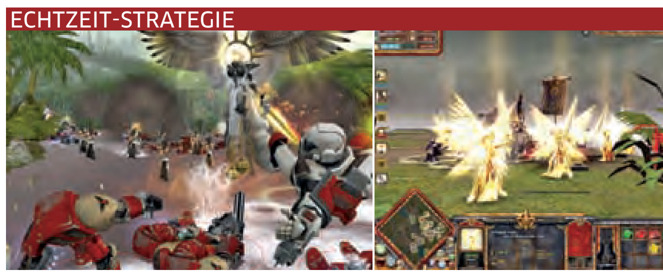

John Woo presents Stranglehold (dt.)

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 10/07

Wenn John Woo und Chow Yun-Fat an etwas beteiligt sind, verspricht das normalerweise Action vom Feinsten. Und so werden Sie auch in **Stranglehold (dt.)** nicht enttäuscht. Sie verkörpern Inspektor Yuen, Spitzname Tequila, einen Cop aus Hongkong. Nach dem Mord an seinem Kollegen begibt sich der Polizist auf eine blutige Ermittlung durch die asiatische Unterwelt. In den Spielabschnitten lässt sich fast alles zerlegen und der Held führt halsbrecherische Stunts aus. Kurz: Für Fans der Woo'schen Ästhetik, der Filmvorlage **Hard Boiled** sowie für jeden Actionanhänger allgemein ein Muss. (sl)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.4.2009
USK: Keine Jugendfreigabe **84**

ECHTZEIT-STRATEGIE



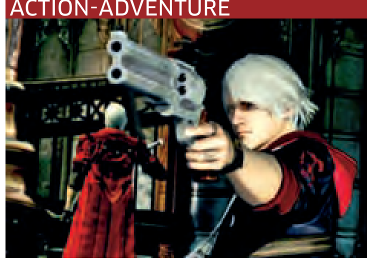
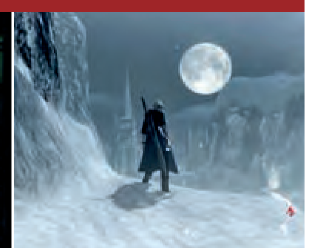
Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm

CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 05/08

Die dritte selbstlaufende Erweiterung des Echtzeit-Strategiespiels wirft zwei Rassen, Flugeinheiten und massig neue Karten in die Schlacht. In seiner vierten Auflage hat der Klassiker allerdings etwas an Glanz eingebüßt, auch wenn die fiesen Dark Eldar und die engelsgleichen Sisters of Battle frischen Wind ins Spiel bringen. Auch die Grafik holt mit ihren mittlerweile gut vier Jahren auf dem Buckel niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Ausgemachte Sparfüchse werden mit **Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm** dennoch ihren Spaß haben. (fh)

SOFTWARE PYRAMIDE | 17.3.2009
USK: Ab 16 Jahren **78**

ACTION-ADVENTURE

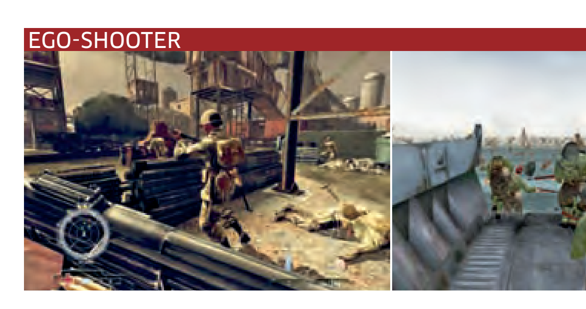
Devil May Cry 4

CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 08/08

Er heißt Nero, trägt ein riesiges Schwert und verhaut Dämonen im Dutzend. Ein Traumjob für PC-Spieler? Auf dem PC eher unbekannt, ist die Schnetzelserie auf der Konsole schon zum Kulttitel aufgestiegen. Teil 3 schaffte es als erster auf den PC, holte sich aber aufgrund der schlampigen Umsetzung eine 68%-Klatsche von uns ab. Teil 4 macht mit genialen Zwischensequenzen, fordernden Bosskämpfen und dem coolen Hauptdarsteller einiges besser und holte sich damit verdienterweise eine um zehn Prozentpunkte höhere Wertung als der Vorgänger ab. (fh)

CAPCOM | 6.3.2009
USK: Ab 16 Jahren **78**

EGO-SHOOTER



Medal of Honor 10th Anniversary

CA. € 40,- | TEST IN AUSGABE 03/02, 01/03, 01/05, 10/07

Während die alle fünf Teile umfassende Jubiläumsedition in den USA bereits seit einer Weile auf dem Markt ist, mussten sich deutsche Spieler bislang gedulden. Nachdem nun aber auch die USK grünes Licht gab, erscheint die Sammelbox auch in heimischen Gefilden. Neben den fünf Episoden der **Medal of Honor**-Reihe finden Sie zahlreiche Extras wie Soundtracks oder einen Strategieführer auf den Silberlingen. Für Shooterfans stellt die **Medal of Honor**-Reihe ohnehin ein Muss dar, wer bislang nicht im Besitz der Titel ist, sollte spätestens jetzt zuschlagen. (fh)

ELECTRONIC ARTS | 30.4.2009
USK: Keine Jugendfreigabe **80**

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selbst bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Krachende Echtzeitschlachten mit Rollenspielelementen: Ein echtes Meisterwerk!
04/09 | THQ | Ca. € 40,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 | Sunflowers | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88



Empire: Total War
Perfekt inszenierte Strategiemischung, die nur mit einigen KI-Mängeln zu kämpfen hat.
05/09 | Sega | Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
90



Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen in einem dramatischen Rennen um Berlin.
07/06 | Deep Silver | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on **Tribes of the East** begeistert.
12/07 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85



NEUZUGANG

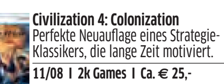
Battleforge
Innovatives Sammelkartenspiel trifft Online-Strategie. Schnell, spaßig, süchtig machend!
06/09 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ab 12 Jahren
88

World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 | Activision-Blizzard | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 | Sega | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims



Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 | 2k Games | Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
87

Grand Ages: Rome
Reiht sich mit toller Grafik und Rollenspiel-Teil nur knapp hinter Caesar 4 ein.
04/09 | Kalypso Media | Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus **Sims** und **WiSim** hinkt.
05/07 | Jowood | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 | Sunflowers | Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 | TGC | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Sid Meier's Railroads
Schmuckes Eisenbahnspiel mit zu wenig forderndem Wirtschaftsteil.
12/06 | 2k Games | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
77



Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 | Activision-Blizzard | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Heimspiel 2006
Familiengerechte und abwechslungsreiche Zoosimulation. Störend: Klonbesucher.
07/06 | The Games Company | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
76

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandioser Schießereien ein Hit!
12/08 | Ubisoft | Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 | Take 2 | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de | Electronic Arts | Ca. € 35,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 | Activision-Blizzard | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die des Hauptspiels: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Kane & Lynch: Dead Men
Auch wenn das Gameplay eher mau ist: Die abgedrehte, düstere Story begeistert.
01/08 | Eidos | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
86

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
92



Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 | Activision-Blizzard | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 | Midway | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
87



Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 | Activision-Blizzard | Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
85



Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 | Electronic Arts | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89



Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 | Frogster | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

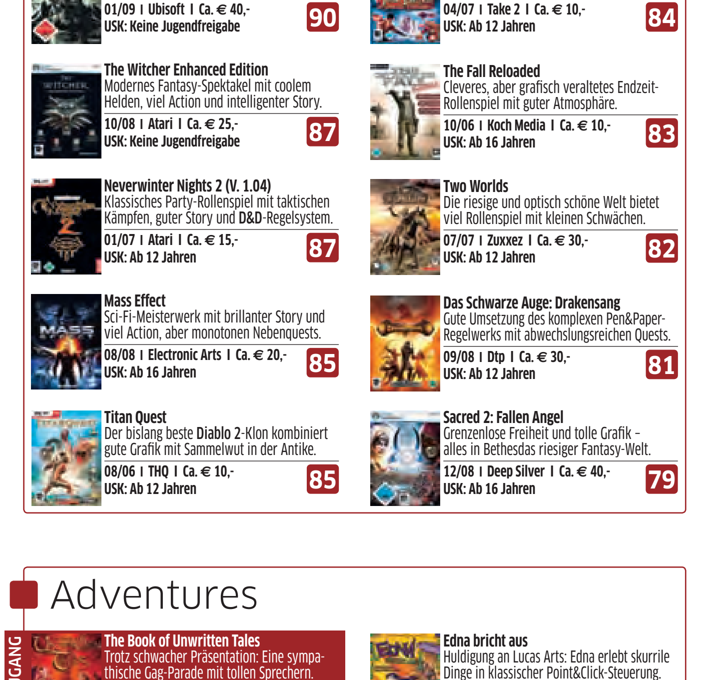
Action & Action-Adventures



- **GTA 4***
  Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
  01/09 | Rockstar Games | Ca. € 40,- | **92**
  USK: Keine Jugendfreigabe
- **Hitman: Blood Money**
  Mit erfrischender Story und vielen Überarbeitungen der bislang beste **Hitman**-Teil.
  07/06 | Eidos | Ca. € 10,- | **84**
  USK: Keine Jugendfreigabe
- **Portal**
  Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
  11/07 | Electronic Arts | Ca. € 15,- | **89**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Prince of Persia**
  Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
  02/09 | Ubisoft | Ca. € 45,- | **83**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Tom Clancy's H.A.W.X.**
  Spannendes Luftkampfspiel mit innovativen Ideen. Die Story fällt jedoch platt aus.
  05/09 | Ubisoft | Ca. € 35,- | **86**
  USK: Ab 16 Jahren
- **Assassin's Creed**
  Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
  05/08 | Ubisoft | Ca. € 30,- | **83**
  USK: Ab 16 Jahren
- **John Woo presents Stranglehold**
  Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
  10/07 | Midway | Ca. € 10,- | **84**
  USK: Keine Jugendfreigabe
- **Resident Evil 4**
  Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
  05/07 | Ubisoft | Ca. € 15,- | **83**
  USK: Keine Jugendfreigabe
- **Infernal**
  Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
  04/07 | Eidos | Ca. € 15,- | **84**
  USK: Keine Jugendfreigabe
- **Mirror's Edge**
  Durchgestyltes Ego-Jump&Run. Fühlt sich irre an, ist aber auch frustig und etwas zu kurz.
  03/09 | Electronic Arts | Ca. € 40,- | **82**
  USK: Ab 16 Jahren

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele



- **Fallout 3**
  Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
  01/09 | Ubisoft | Ca. € 40,- | **90**
  USK: Keine Jugendfreigabe
- **Jade Empire: Special Edition**
  Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
  04/07 | Take 2 | Ca. € 10,- | **84**
  USK: Ab 12 Jahren
- **The Witcher Enhanced Edition**
  Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
  10/08 | Atari | Ca. € 25,- | **87**
  USK: Keine Jugendfreigabe
- **The Fall Reloaded**
  Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
  10/06 | Koch Media | Ca. € 10,- | **83**
  USK: Ab 16 Jahren
- **Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)**
  Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und **D&D**-Regelsystem.
  01/07 | Atari | Ca. € 15,- | **87**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Two Worlds**
  Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
  07/07 | Zuxxez | Ca. € 30,- | **82**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Mass Effect**
  Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
  08/08 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **85**
  USK: Ab 16 Jahren
- **Das Schwarze Auge: Drakensang**
  Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
  09/08 | Dtp | Ca. € 30,- | **81**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Titan Quest**
  Der bislang beste **Diablo 2**-Klon kombiniert gute Grafik mit Sammelwut in der Antike.
  08/06 | THQ | Ca. € 10,- | **85**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Sacred 2: Fallen Angel**
  Grenzenlose Freiheit und tolle Grafik – alles in Bethesdas riesiger Fantasy-Welt.
  12/08 | Deep Silver | Ca. € 40,- | **79**
  USK: Ab 16 Jahren

Online-Rollenspiele



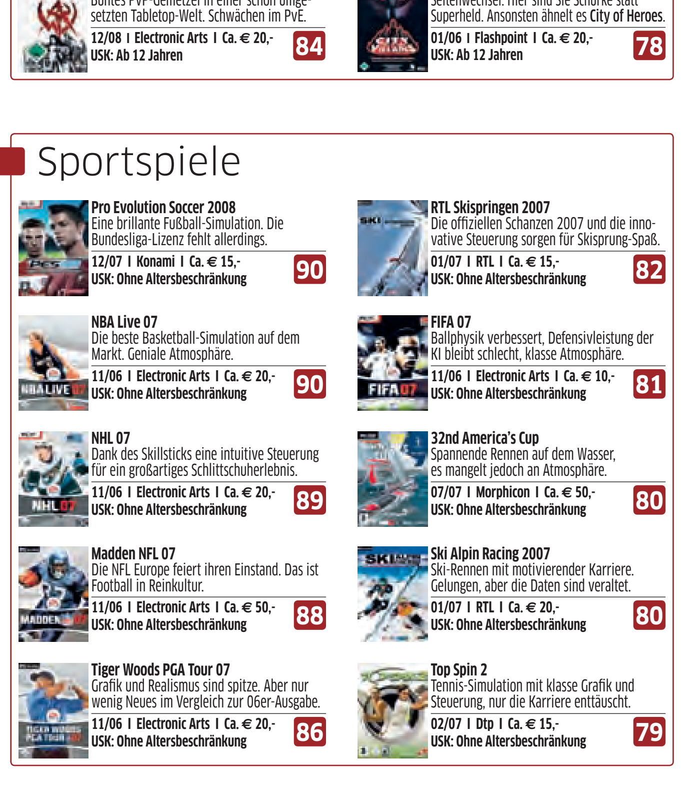


- **World of Warcraft**
  Können acht Millionen **WoW**-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
  02/05 | Activision-Blizzard | Ca. € 10,- | **94**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Guild Wars Nightfall**
  Das dritte **Guild Wars**-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
  01/07 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **84**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Guild Wars**
  Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
  07/05 | Flashpoint | Ca. € 25,- | **90**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Everquest 2**
  Mit allen Erweiterungen gehört **EQ 2** zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
  02/05 | Ubisoft | Ca. € 10,- | **83**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar**
  Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
  07/07 | Codemasters | Ca. € 20,- | **87**
  USK: Ab 12 Jahren
- NEUZUGANG **Runes of Magic**
  Das Spiel kommt ohne monatliche Gebühren aus und liefert trotzdem gute Fantasykost.
  06/09 | Frogster | Ca. € 10,- | **80**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Guild Wars Factions**
  Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – **Guild Wars** für Profis.
  07/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **86**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Dark Age of Camelot**
  Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
  01/02 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **80**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Warhammer Online: Age of Reckoning**
  Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
  12/08 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **84**
  USK: Ab 12 Jahren
- **City of Villains**
  Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es **City of Heroes**.
  01/06 | Flashpoint | Ca. € 20,- | **78**
  USK: Ab 12 Jahren

Adventures

- NEUZUGANG **The Book of Unwritten Tales**
  Trotz schwacher Präsentation: Eine sympathische Gag-Parade mit tollen Sprechern.
  06/09 | HMH Interactive | Ca. € 35,- | **85**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Edna bricht aus**
  Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
  08/08 | Bhv | Ca. € 25,- | **82**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Geheimakte Tunguska**
  Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
  10/06 | Deep Silver | Ca. € 10,- | **85**
  USK: Ab 6 Jahren
- **Sam & Max Season Two**
  Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als **Season One**.
  06/08 | Telltale Games | Ca. € 25,- | **82**
  USK: Nicht geprüft
- **Jack Keane**
  Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
  09/07 | 10Tacle | Ca. € 20,- | **84**
  USK: Ab 6 Jahren
- **Dreamfall: The Longest Journey**
  Herausragende Grafik und Musik, eine dramatische Story, aber kaum Rätsel.
  07/06 | Dtp | Ca. € 15,- | **82**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Ankh: Herz des Osiris**
  Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
  01/07 | Bhv | Ca. € 10,- | **84**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Sam & Max Season One**
  Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
  12/07 | Jowood | Ca. € 30,- | **81**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
  Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
  10/08 | Deep Silver | Ca. € 35,- | **83**
  USK: Ab 6 Jahren
- **Ankh: Kampf der Götter**
  Der dritte Teil der **Ankh**-Reihe erreicht nicht mehr die Klasse der Vorgänger.
  01/08 | Xider/Daedalic | Ca. € 25,- | **80**
  USK: Ohne Altersbeschränkung

Sportspiele



- **Pro Evolution Soccer 2008**
  Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
  12/07 | Konami | Ca. € 15,- | **90**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **RTL Skispringen 2007**
  Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
  01/07 | RTL | Ca. € 15,- | **82**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **NBA Live 07**
  Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
  11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **90**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **FIFA 07**
  Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
  11/06 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **81**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **NHL 07**
  Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
  11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **89**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **32nd America's Cup**
  Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
  07/07 | Morphicon | Ca. € 50,- | **80**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Madden NFL 07**
  Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
  11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- | **88**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Ski Alpin Racing 2007**
  Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
  01/07 | RTL | Ca. € 20,- | **80**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Tiger Woods PGA Tour 07**
  Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
  11/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,- | **86**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Top Spin 2**
  Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
  02/07 | Dtp | Ca. € 15,- | **79**
  USK: Ohne Altersbeschränkung

Rennspiele



- **Colin McRae Dirt**
  Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
  07/07 | Codemasters | Ca. € 20,- | **88**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Burnout Paradise**
  Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
  03/09 | Electronic Arts | Ca. € 45,- | **83**
  USK: Ab 12 Jahren
- **GTR 2**
  Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
  10/06 | Atari | Ca. € 10,- | **87**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Flatout 2**
  Auf Action getrimmtes Arcade-Rennspiel mit herausforderndem Karrieremodus.
  09/06 | Empire Interactive | Ca. € 10,- | **83**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Race Driver: Grid**
  Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen **Grid** zu einem Muss für Rennspieler.
  07/08 | Codemasters | Ca. € 25,- | **86**
  USK: Ab 6 Jahren
- **Flatout: Ultimate Carnage**
  Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
  08/08 | Empire Interactive | Ca. € 20,- | **81**
  USK: Ab 12 Jahren
- **Race: The WTCC-Game**
  Einsteigerfreundliche Simulation der **GTR 2**-Entwickler ohne Karrieremodus.
  01/07 | Eidos | Ca. € 15,- | **86**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Pure**
  Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
  11/08 | Disney Interactive | Ca. € 20,- | **81**
  USK: Ab 6 Jahren
- **Xpand Rally Xtreme**
  Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
  02/07 | Deep Silver | Ca. € 10,- | **84**
  USK: Ohne Altersbeschränkung
- **Need for Speed: Carbon**
  Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
  01/07 | Electronic Arts | Ca. € 10,- | **81**
  USK: Ab 12 Jahren

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1)]



KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

BRUNEN IT DISTRIBUTION GMBH · BRESLAUER STR. 19/21 · D-26409 WITTMUND

Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



USB-STICK
Der Cruzer Titanium verbindet hohe Leistungsfähigkeit mit extremer Widerstandsfähigkeit und Langlebigkeit. Die Schreib/Lese-Geschwindigkeit von 15 MB/Sekunde** erlaubt den schnellen Transfer selbst großer Dateien und macht ihn zu einem der schnellsten USB-Laufwerke auf dem Markt. Das hochstabile Gehäuse kann eine mechanische Belastung von über 1.000 kg aushalten, denn es besteht aus einer modernen Titan-Legierung, die robuster ist als Stahl. Dank ihres geringen Gewichts, erstklassiger Festigkeit, Härte und hoher Korrosions- und Verschleißfestigkeit ist diese einzigartige Legierung ideal für den Cruzer Titanium.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003441

STYX GAMING MOUSE
Dieses Präzisionsinstrument wird Ihr Spielerlebnis auf eine höhere Ebene bringen. Nutzen Sie die vielen Eigenschaften der Styx Gaming Mouse, um Ihr Spiel zu verbessern und Ihre Gegner zu schlagen.
Lieferung solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 003522

Mit dem Raid-PC auf Item-Jagd

Von: Alexander Bohnsack

Ein Genre, ein PC: Der PC-Games-Raid-PC erweist sich als der ideale Begleiter für MMORPGs – schnell und leise.

Ansprüche an die Hardware stellen Massively Multiplayer Online Role Playing Games – kurz MMORPG – wie World of Warcraft oder Runes of Magic selten. Damit der eigene PC nicht trotzdem bei MMORPGs in Zukunft nicht zur Spaßbremse mutiert, haben die PC-Games-Redakteure die Köpfe zusammengesteckt und den optimalen PC zur Item-Jagd für alle Fans von MMORPGs auf die Beine gestellt. Vorhang auf für den PC-Games-Raid-PC, kurz PCG-Raid-PC.

Mit dem Raid-PC richten wir uns an all jene, die sich ihren Spiele-PC nicht selbst zusammenbauen möchten. Hier gilt: Spielspaß statt Technikstudium. Beim Bau und Verkauf des Raid-PCs setzen wir auf unseren Partner Alternate.

Alle Fachredakteure sowie die Kollegen, die die PC-Games-Sonderhefte zu World of Warcraft erstellen, haben ihre Erfahrung in die Waagschale geworfen, um einen instanzentauglichen Spiele-PC zu entwickeln. Bei der Konfiguration gelten folgende Eckpunkte: ordentliche Spieleleistung, leiser Betrieb und ein für die meisten Nutzer bezahlbarer Preis.

Das Fundament des Raid-PCs bildet das P45-Mainboard Asus P5Q SE. Intels Core 2 Quad Q8200 übernimmt mit vier Rechenkernen im Team mit 2 x 2 GByte DDR2-800 RAM von A-Data die Arbeit. Die Grafikkarte vom Typ Geforce GTX 260-216 mit 896 MByte Videospeicher sorgt für schnelle Bilder. Samsungs Festplatte HD103UJ bietet Platz für ein Terabyte (1.000 Gigabyte) Daten. Raum bietet das schwarze und gedämmte Gehäuse Sileo 500 von Cooler Master.

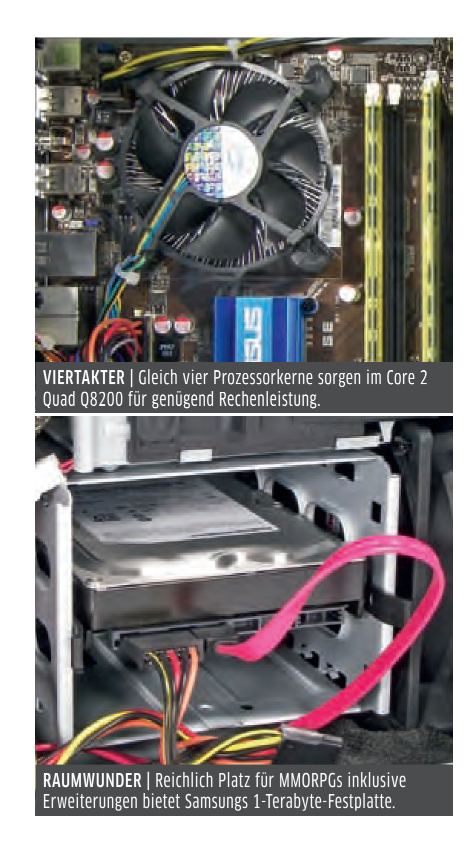
Im Praxistest schlägt sich der Raid-PC gut. 11.874 Punkte im 3D Mark 06 sowie 10.371 im 3D Mark Vantage belegen die Rechen- und Grafikpower. Mit 0,7 Sone/27 dB(A) im 2D- und 1,1 Sone/30 dB(A) im 3D-Betrieb erweist sich der Raid-PC als leiser Begleiter. ❑



LEISE UND SCHNELL | Ein treuer Gefährte auf der Jagd durch die Instanzen: der PCG-Raid-PC.

PCG-PCs

Produkt	PCG-PC (Ati-Edition)	PCG-PC (Nvidia-Edition)	PCG-Raid-PC
	Rev. 1.0	Rev. 1.0	Rev. 1.0 NEU
Hersteller/Webseite	Alternate (www.alternate.de/pcg)	Alternate (www.alternate.de/pcg)	Alternate (www.alternate.de/pcg)
Weitere Informationen	www.pcgames.de	www.pcgames.de	www.pcgames.de
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung			
Prozessor	Intel Core 2 Duo E 8400	Intel Core 2 Duo E 8400	Intel Core 2 Duo E 8400
Grafikkarte	Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic	Geforce GTX 260 (216 ALUs) 896 MB	Geforce GTX 260 (216 ALUs) 896 MB
Mainboard	Asus P5Q Pro	Asus P5Q Pro	Asus P5Q SE
Festplatte	Samsung F1 HD642JJ 640 GB	Samsung F1 HD642JJ 640 GB	Samsung F1 HD103UJ 1.000 GB
Speicher	A-Data 4 GB DDR-2-800-RAM	A-Data 4 GB DDR-2-800-RAM	A-Data 4 GB DDR-2-800-RAM
Netzteil	Enermax Pr.o82+ 525W	Enermax Pro82+ 525W	Enermax Pro82+ 525W
CPU-Kühler	Intel boxed Kühler	Intel boxed Kühler	Intel boxed Kühler
Gehäuse	Cooler Master Centurion 534 Black	Cooler Master Centurion 534 Black	Cooler Master Sileo 500
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS
Gehäuselüfter	Sharkoon Silent Eagle 2000	Sharkoon Silent Eagle 2000	Cooler-Master-Gehäuselüfter
Praxistest			
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,7 Sone/34 dB(A)	2,2 Sone/35 dB(A)	1,3 Sone/30 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	1,9 Sone/35 dB(A)	2,7 Sone/39 dB(A)	1,7 Sone/32 dB(A)
Lautstärke 2D (1,0 m)	1,3 Sone/32 dB(A)	1,6 Sone/33 dB(A)	0,7 Sone/27 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	1,4 Sone/33 dB(A)	2,1 Sone/34 dB(A)	1,1 Sone/30 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	131 Watt (Leerlauf)	89 Watt (Leerlauf)	93 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 224 Watt	Maximal 214 Watt	Maximal 213 Watt
3D Mark 06	12.427 Punkte	13.780 Punkte	11.874 Punkte
3D Mark Vantage	7.056 Punkte	11.814 Punkte	10.371 Punkte
Preis	849 Euro €849,-	869 Euro €869,-	799 Euro €799,-



VIERTAKTER | Gleich vier Prozessorkerne sorgen im Core 2 Quad Q8200 für genügend Rechenleistung.

RAUMWUNDER | Reichlich Platz für MMORPGs inklusive Erweiterungen bietet Samsungs 1-Terabyte-Festplatte.

RADEON HD 4890

AMD: TOP-GRAFIKKARTE ZUM NIEDRIGEN PREIS

AMD verwendet für die Radeon HD 4890 den gleichen Chip wie beim Vorgänger HD 4870. Daher verfügt die neue Karte ebenfalls über 800 Shader-Einheiten. Der wichtigste Unterschied zum Vorgänger sind die höheren Taktraten: Der Grafikchip arbeitet mit 850 anstelle von 750 MHz, beim RAM sind es 1.950 statt 1.800 MHz.

Damit ist die HD 4890 bei unseren Spiele-Benchmarks durchschnittlich rund 13 Prozent schneller als die HD 4870 (jeweils mit 1 GB). Dafür bekommen Sie die ältere Karte bereits ab 160 Euro, während die HD 4890 etwa 200 Euro kostet. Zudem verfügt die neue Karte über einen etwas lauteren Lüfter und hat einen höheren Strombedarf. Etwa 20 Euro teurer ist die gleichwertige Nvidia-Karte Geforce GTX 275 (siehe Meldung unten).

Info: www.amd.com/de-de | Webcode: 26EM

MICROSOFT SIDEWINDER X3

35-EURO-MAUS IM SPIELETEST

Mit der X3 bringt Microsoft einen Konkurrenten zu Logitechs MX 518. Diese kostet nämlich lediglich 30 Euro und ist daher bei preisbewussten Spielern sehr beliebt. Die neue Microsoft-Maus bekommen Sie für 35 Euro. Anders als das Logitech-Modell eignet sie sich sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder. Darunter leidet jedoch die Ergonomie. So sind etwa die beiden Seitentasten schlecht erreichbar.

Bei Spielen leistete sich die kabelgebundene Sidewinder X3 im Test hingegen kaum Schwächen: Der 2.000-Dpi-Sensor arbeitet nahezu latenzfrei und die Haupttasten haben einen angenehmen Druckpunkt. Das Mausrad hat jedoch etwas zu viel Spiel. Mit den drei Knöpfen auf der Oberseite bestimmen Sie die Abtastrate. Dank der mitgelieferten Software belegen Sie die Tasten der Maus mit selbst definierten Makros.

Info: www.microsoft.de | Webcode: 26EN

GEFORCE GTX 275

SCHNELLE KARTE VON NVIDIA



Als Rivale von AMDs Radeon HD 4890 kostet die neue Geforce GTX 275 derzeit rund 220 Euro. Wie die GTX 285 verfügt sie über den GT200b-Chip mit 240 Shader- und 80 Textureinheiten. Die Taktraten sind mit 633/1.404/1.134 MHz (Chip/Shader/RAM) niedriger als beim teureren Modell (648/1.476/1.242 MHz). In unserem Test liegt die GTX 275 mal vor und mal hinter der 20 Euro günstigeren, aber lauteren Radeon HD 4890.

Info: www.nvidia.de | Webcode: 26EM



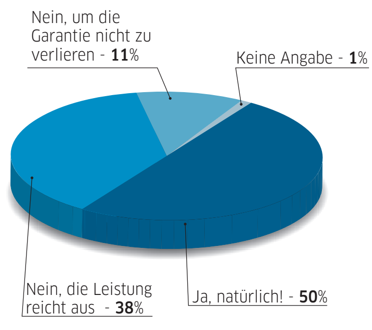
Daniel Möllendorf

„Warum spielen Sie am PC?"

Gerade jetzt, da erneut die übliche Killerspiel-Diskussion Sendeplätze im Fernsehen füllt, ist es nicht einfach, Außenstehenden die Begeisterung etwa für Action-Spiele zu erklären. Dabei geht es vielen Spielern wie mir hauptsächlich um den Wettkampf: Reagiere ich bei einem Shooter schneller als mein Gegner? Die Spiele-Verkaufs-Charts zeigen zudem: Nicht Action-, sondern Strategiespiele und **WoW** samt Add-on verkaufen sich am besten. Erst danach folgt die Gangster-Simulation **GTA 4**. Wenn ich mich in den vergangenen Wochen zum Spielen an den PC setzte, dann allerdings aus einem ganz anderen Grund: Entspannung. Neben dem Joggen im Park kann ich etwa bei einer Runde **Anno 1701** optimal ausruhen. Ach ja: Ich freue mich wie ein kleines Kind auf **Anno 1404**. ;)

UMFRAGE

Übertakten Sie Ihre Grafikkarte?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 654]

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

3D-BRILLE VON NVIDIA

In den nächsten Wochen will Nvidia die 3D-Brille Geforce 3D Vision anbieten, mit der Spiele räumlich wirken. Diese ist kabellos; den zugehörigen Sender schließen Sie per USB an. Damit die Brille einen flüssigen Bildaufbau liefert, brauchen Sie einen Flachbildmonitor mit 120 Hz – etwa Samsungs 2233RZ (22 Zoll) für rund 340 Euro – und einen flotten PC. Wir haben Vorabmodelle von Brille und Monitor mit **WoW**, **Half-Life 2**, **Crysis Warhead**, **F.E.A.R. 2** und **Left 4 Dead** (dt.) getestet. Dabei war der 3D-Eindruck stets gut. Die Geforce 3D Vision soll rund 200 Euro kosten.

Info: www.nvidia.de

PREISKAMPF BEI RAM

Aufrüster dürfen sich derzeit über sehr niedrige Speicherpreise freuen. Besonders Corsair und OCZ locken mit Sparpreisen. So bietet Corsair ein DDR2-800-Kit mit zweimal 2 GB bereits für rund 35 Euro an. Für etwa 40 Euro bekommen Sie ein Vier-GB-Kit mit DDR2-1066-Garantie von OCZ. DDR3-Speicher ist ebenfalls deutlich günstiger geworden: Im März kostete OCZs DDR3-1600-Dual-Channel-Kit noch 100 Euro, mittlerweile ist es 35 Euro günstiger. Sogar DDR3-Triple-Channel-Varianten mit dreimal 2 GB bekommen Sie ab 90 Euro (DDR3-1066).

Info: preissuche.pcgames.de

NVIDIA: CHIP FÜR PHENOM II

Der neue Mainboard-Chipsatz Nforce 980a SLI eignet sich für Platinen mit Sockel AM2+ oder AM3 und daher für Phenom-II-CPUs. Der Chip ermöglicht SLI mit bis zu drei Karten. Es handelt sich jedoch lediglich um eine Neuauflage des Nforce 780a SLI.

Info: www.nvidia.de



ALT GEGEN NEU | Ein gezieltes Aufrüsten auf aktuelle Hardware sorgt in der Regel für deutlich mehr Spielspaß.

WAS IST

- **VRAM**
  Videospeicher; schneller lokaler Speicher auf Grafikkarten
- **(SHADER-)ALU**
  Arithmetic Logical Unit; arithmetisch-logische Einheit auf Grafikchips, für Shader-Berechnungen zuständig
- **LGA 1366**
  Land Grid Array (mit 1.366 Kontakten/Pins); Sockel für Core-i7-Prozessoren

Perfekt aufrüsten

Von: Raffael Vötter/Marc Sauter

Welchen Prozessor soll ich kaufen? Wie wichtig sind 1.024 MB Videospeicher? Wir haben Antworten auf diese und andere Fragen.

Täglich erreichen uns Fragen mit dem Tenor: „Welche Hardware soll ich kaufen, um günstig aufzurüsten?" Wir klären auf den folgenden sieben Seiten, welche Komponenten momentan attraktiv sind – und welche nicht. Als Basis dient dabei beliebte ältere Hardware, die wir schrittweise aufrüsten.

GRAFIKKARTEN

Im Spielerechner ist die Grafikkarte neben dem Hauptprozessor das wichtigste Triebwerk. Nach nunmehr 13 Jahren Konkurrenzkampf sind zwei Hersteller von Grafikeinheiten übrig: Ati und Nvidia. Der kanadische Grafikspezialist Ati wurde Mitte 2006 von AMD übernommen und fungiert seitdem als dessen Grafikabteilung. Global betrachtet ist weder AMD noch Nvidia überlegen, sowohl Radeon- als auch Geforce-Karten haben ihre Vor- und Nachteile. Wenn Sie Wert auf 8x anstatt 4x MSAA legen, sind Sie mit einer Radeon-Grafikkarte am besten bedient, da diese prozentual weniger einbrechen als Geforce-Karten. Letztere punkten im Gegenzug mit ihrem (optional) besseren anisotropen Texturfilter.

PREIS-LEISTUNGS-MATRIZEN

Zur Ermittlung der besten Grafikkarte fürs Geld erdachten die Kollegen von der PC Games Hardware zwei Matrizen, auf die sich unsere nachfolgenden Empfehlungen stützen. Die X-Achse beschreibt die von einer Karte erreichten durchschnittlichen Bilder pro Sekunde (Fps). Dieser Wert entspricht dem Fps-Mittel in den sechs aktuellen Spielen **Crysis Warhead** (DX10), **GTA 4**, **Fear 2**, **Riddick: Assault on Dark Athena** (Open GL), **H.A.W.X.** und **World in Conflict: Soviet Assault** (DX10). Je schneller die Grafikkarte, desto weiter rechts ist sie zu finden. Die Y-Achse beschreibt den Preis der 3D-Beschleuniger, ergo gilt: Je weiter oben eine Karte steht, desto teurer ist sie. Die perfekte Grafikkarte befände sich in der rechten, unteren Ecke. Realistisch betrachtet erklimmen abermals die „üblichen Verdächtigen" den Preis-Leistungs-Thron. Ernsthafte Spieler greifen entweder zur Radeon HD 4870 mit 1.024 MB Speicher oder zur Geforce GTX 260 mit 216 ALUs. Beide bieten durchschnittlich vergleichbare Leistung. Noch ein paar Worte zur Geforce 8800 GTX: Restposten der verbreiteten Karte sind nur noch zu überzogenen Preisen verfügbar. Unser Preis für die Matrix entspricht dem Gebrauchtwert bei Ebay und in einschlägigen Internetforen: rund 100 Euro.

NEUES TESTSYSTEM

Mit diesem Aufrüst-Artikel feiert unser neues Testsystem Premiere. Der frische Unterbau setzt auf Intels X58-Chipsatz, einen auf 3,5 GHz übertakteten Core i7-920 und dreimal 2.048 MB DDR3-Speicher mit den Latenzen 7-7-7-21-2T. Wie gehabt kommt Vista 64 Bit samt Service Pack 1 und aktuellem Patch-Status zum Einsatz.

GRAFIKKARTEN BIS 100 EURO

Beschleuniger im Preisbereich bis 50 Euro eignen sich mangels Rohleistung nicht für aktuelle Spieletitel. Interessant wird es knapp oberhalb dieser Preisregion, in der sich AMDs Radeon HD 4670 (60 Euro) und Nvidias Geforce 9600 GT (70 Euro) befinden. Beide sind dank moderner Architekturen deutlich schneller als Karten der X1000- respektive Geforce-7-Generation. In aktuellen Spielen behauptet sich die rechenstarke HD 4670 sogar gegen die HD 3870, welche erst mit 8x MSAA ihren Bandbreitenvorteil ausspielen kann. Haben Sie 100 Euro verfügbar, raten wir zur HD 4830 mit 512 MB (85 Euro). Sie ist deutlich im Preis gefallen und daher Nvidias 8800/9800 GT (90 Euro) vorzuziehen. Letztere bietet nach wie vor gute Leistung, wird jedoch zunehmend von ihrem 512-MB-Speicherpolster ausgebremst.

KARTEN BIS 150 EURO

AMDs Radeon HD 4850 und Nvidias Geforce 9800 GTX+ (beide mit 512 MB) sind die besten Grafikkarten bis 150 Euro. Die HD 4850 arbeitet durchschnittlich zehn Prozent schneller als ihre kleine Schwester HD 4830 und bietet deswegen ein schlechteres Preis-Leistungs-Verhältnis. Wenn Sie mehr Leistung bei 4x FSAA möchten (und im Gegenzug Einbrüche bei 8x in Kauf nehmen), raten wir zur Geforce 9800 GTX+. Diese Karte ist schon einige Monate am Markt, wurde jedoch von Nvidia neu aufgelegt. Gemäß der neuen Nomenklatur trägt sie den Namen GTS 250, arbeitet mit derselben Taktung wie die 9800 GTX+ und soll entweder 512 oder 1.024 MB Videospeicher bieten. Jedoch hält sich bisher kein Platinenpartner an Nvidias Vorgaben. Stattdessen kocht jeder sein eigenes Süppchen mit angepasstem Platinendesign und anderem Kühler. Palit lötet gleich 2.048 MB auf seine GTS 250 – laut unseren Benchmarks jedoch, ohne daraus Leistungsvorteile zu ziehen; dazu später mehr. AMDs Radeon HD 4870 ist mit 512 MB Speicher schon ab 150 Euro erhältlich. Bei isolierten Messwerten mit 8x FSAA liegt die Radeon meist vor der Geforce GTX 260.

150 BIS 200 EURO

Die GTX 260 mit 216 Shader-ALUs wurde in den letzten Wochen deutlich günstiger und ist nun ab 170 Euro erhältlich. Sie ist mit 4x MSAA meist schneller als die Radeon HD 4870 und kann mit ihrem niedrigeren Stromverbrauch punkten. Achtung: Aktuell befinden sich noch Reste der GTX 260 mit 192 ALUs unter den Angeboten. Die alten Modelle sind etwa sieben Prozent langsamer als die GTX 260-216 und kosten zehn Euro weniger. Um die Verwirrung komplett zu machen, geistern zusätzlich neue GTX-260-216-Modelle in 55-Nanometer-Strukturbreite (alt: 65 nm) durch die Shops. Die wenigsten Hersteller werben explizit mit der optimierten Fertigung, welche den Last-Stromverbrauch um etwa 15 Watt senkt. Generell gilt: Befindet sich auf der Rückseite eine Metallplatte, handelt es sich um das alte Layout. Fehlt die Abdeckung, haben Sie es mit einer der überarbeiteten Karten zu tun. Das Übertaktungspotenzial (OC-Potenzial) der Neulinge ist aufgrund der kostenoptimierten Fertigung nicht höher als bei den älteren Geschwistern. Die gleich teure HD 4870 mit 1.024 MB rechnet mit vergleichbarer Geschwindigkeit. Unser Tipp ist Sapphires Radeon HD 4870/1G Toxic (220 Euro), weil sie sehr leise ist (0,3/1,5 Sone in 2D/3D) und ab Werk mit 780/2.000 MHz rechnet (Standard: 750/1.800 MHz).

GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

Nvidias GTX 280 (250 Euro) wird ausgemustert und ist bis zur Räumung der Bestände preislich sehr attraktiv. Sie ist nach der GTX 285 die schnellste Single-GPU-Grafikkarte (Einchipkarte) überhaupt. Gegen sie sprechen die hohe Leistungsaufnahme und die daraus resultierende Lautstärke. Dies macht die Nachfolgerin Geforce GTX 285 (ab 320 Euro) dank 55-Nanometer-Produktion besser: Sie arbeitet nicht nur etwa zehn Prozent schneller, sondern verbraucht auch weniger Strom und ist unter Volllast 1,0 Sone leiser. Darüber existieren nur die Multi-Grafikchip-Lösungen HD 4870 X2 und GTX 295. Beide bieten durchschnittlich mehr Leistung als die Karten mit nur einem Chip, erkaufen dies jedoch mit exorbitant hohem Stromverbrauch, störender Geräuschkulisse und Abhängigkeit von angepassten Treibern. Wir raten nur Enthusiasten mit Bastelwillen zu diesen Grafikkarten.

WIE VIEL VIDEOSPEICHER?

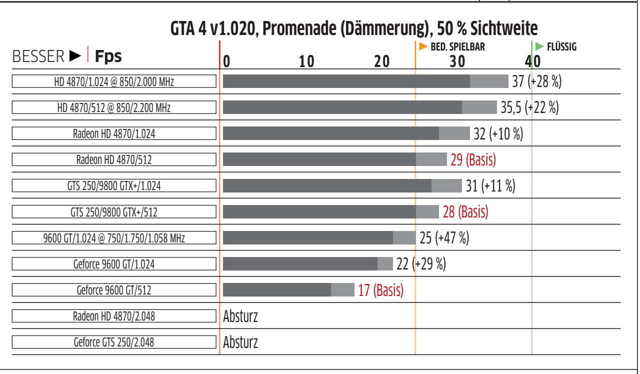
Ein Blick auf die Hardware-Daten der PC-Games-Leser zeigt, dass ein Großteil der Spieler noch eine Karte mit 512 MB Videospeicher

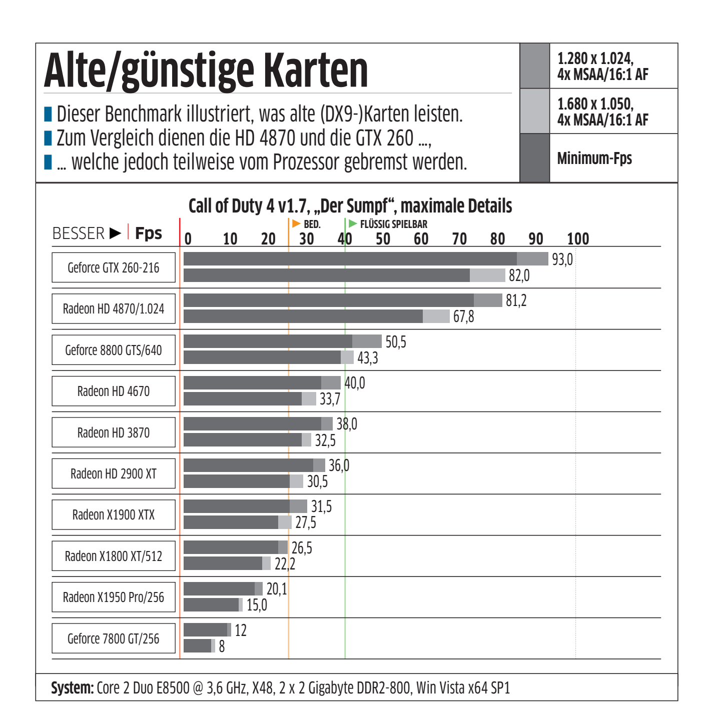
512/1.024/2.048 Megabyte

- **GTA 4** genehmigt sich enorm viel Videospeicher ...,
- ... friert mit 2.048 MB aber reproduzierbar ein.
- 1.024 MB bringen deutliche Vorteile gegenüber 512 MB.

1.920 x 1.200, kein AA/16:1 AF

Minimum-Fps





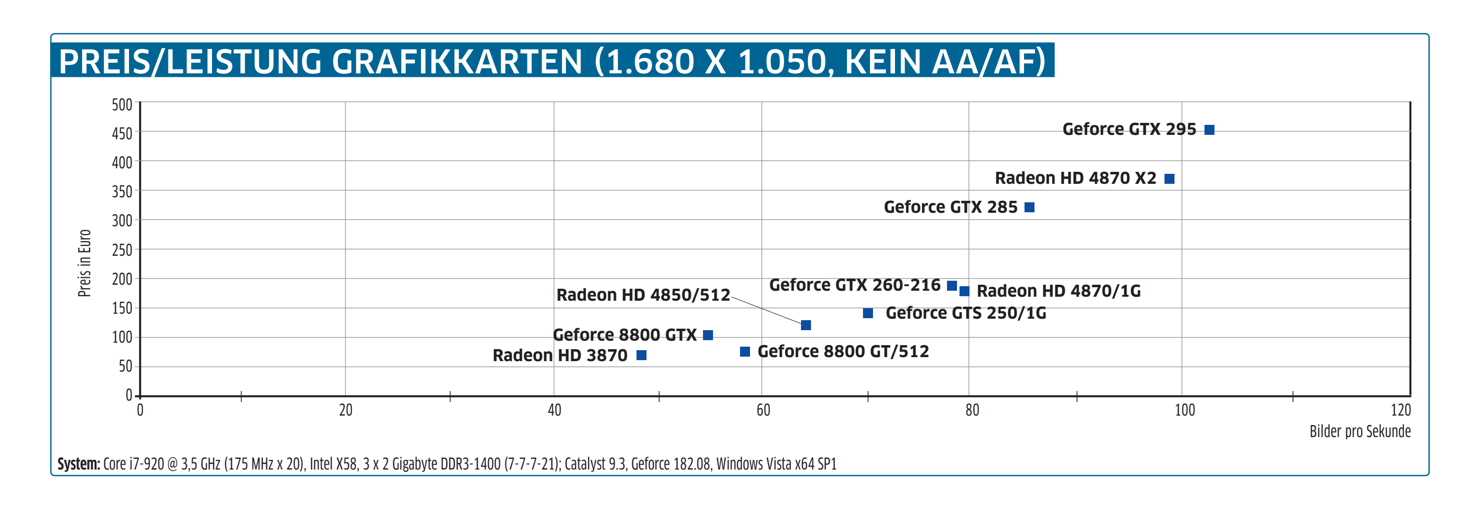
GRAFIKKARTEN: DURCHSCHNITTLICHES OC-POTENZIAL

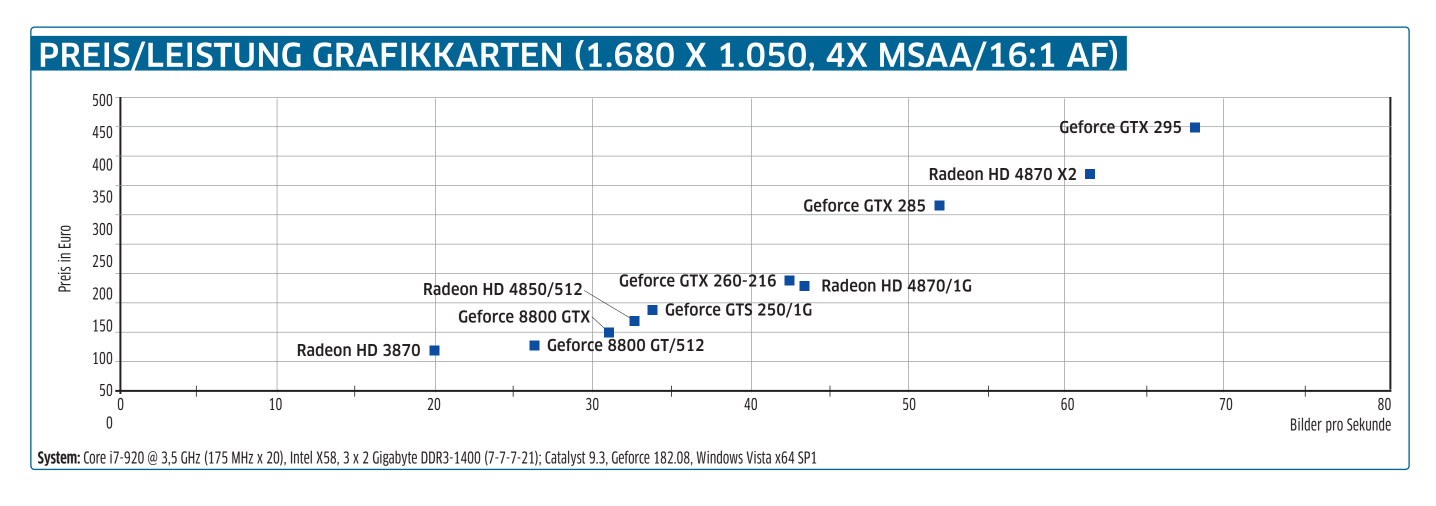
Grafikkarte	Standardtakt (Referenz)	OC „sicher“ (Grafikchip/NV-ALUs/VRAM)	OC bei besserer Kühlung (Grafikchip/NV-ALUs/VRAM)
Radeon HD 4870 X2	750/1.800 MHz	800/1.940 MHz	850/2.000 MHz
Radeon HD 4870/1G	750/1.800 MHz	800/1.940 MHz	850/2.000 MHz
Radeon HD 4870/512	750/1.800 MHz	800/2.100 MHz	850/2.200 MHz
Radeon HD 4850/512	625/993 MHz	670/1.050 MHz	690/1.100 MHz
Radeon HD 3870/512	775/1.125 MHz	800/1.200 MHz	850/1.300 MHz
Radeon HD 3850	670/830 MHz	720/900 MHz	750/950 MHz
Geforce GTX 295	576/1.242/999 MHz	621/1.404/1.053 MHz	675/1.512/1.188 MHz
Geforce GTX 285	648/1.476/1.242 MHz	729/1.512/1.296 MHz	756/1.566/1.332 MHz
Geforce GTX 280	602/1.296/1.107 MHz	675/1.404/1.242 MHz	729/1.512/1.296 MHz
Geforce GTX 260 (192 oder 216 ALUs)	576/1.242/999 MHz	702/1.404/1.107 MHz	729/1.512/1.215 MHz
Geforce GTS 250/1G	738/1.836/1.107 MHz	780/1.950/1.215 MHz	820/2.050/1.253 MHz
Geforce 9800 GTX+/512	738/1.836/1.107 MHz	780/1.950/1.215 MHz	820/2.050/1.296 MHz
Geforce 8800 GTX	576/1.350/900 MHz	621/1.512/999 MHz	648/1.620/1.053 MHz

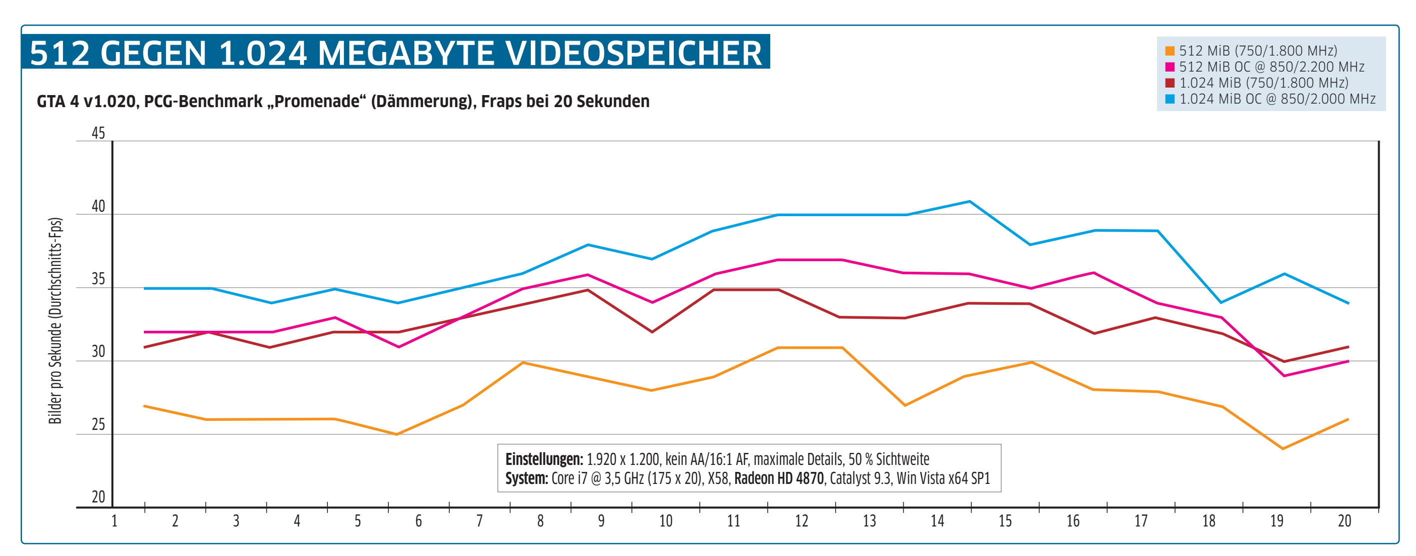
nutzt. Im lokalen Videospeicher einer Grafikkarte liegen alle relevanten Daten. Ist dieser voll, werden die Informationen über die PCI-Express-Schnittstelle (Interface) in den relativ langsamen Hauptspeicher ausgelagert. Die Folge ist ein deutlicher Leistungseinbruch. Ein Kontingent von 512 MB verursacht in vielen aktuellen Spielen Leistungseinbußen, vor allem auf Geforce-Karten. Speziell **GTA 4** spricht hervorragend auf 1.024 MB an, wie die dritte Grafik unten veranschaulicht. Sowohl bei der HD 4870 als auch bei der 9800 GTX+/GTS 250 (nicht im Diagramm) kostet der doppelte Speicher weniger als 20 Euro und ist daher eine lohnende Investition. Stoßen Sie als Nutzer einer 512-MB-Karte an das Speicherlimit, hilft die Übertaktung des PCI-Express im BIOS der Hauptplatine. 110 MHz (Standard: 100 MHz) erreicht jede Grafikkarten-Platinen-Kombination in unserem Testlabor, oberhalb von 115 MHz kann es aber zu Problemen wie dem Ausbleiben eines Bildes oder nicht mehr erkannten SATA-Geräten kommen.

2.048 MB SINNVOLL?

Aktuell konnten wir erst zwei Grafikkarten mit 2.048 MB Videospeicher testen: die Palit Geforce GTS 250 (siehe Einzeltests auf Seite 130) und Sapphires Radeon HD 4870 Vapor-X (Note: 2,06). Beide Karten verzeichnen in praxisnahen Auflösungen keine Vorteile durch ihre üppige Speicherausstattung. Erst in extremen Einstellungen oberhalb von 1.920 x 1.200 Pixeln, 8x FSAA und texturmodifizierten Spielen ergeben sich Unterschiede zu den 1-GB-Pendants. Im Fall von **GTA 4** müssen wir sogar vor 2 GB warnen: Unter Windows Vista x64 fror das Spiel sowohl mit der Radeon als auch mit der Geforce reproduzierbar ein. Erst als wir den Tweak „availablevidmem 0.5“ anwendeten und damit 1 GB Videospeicher vortäuschten, lief das Spiel ohne Abstürze. Unter Windows XP x86 SP3 stellt sich ein reibungsloser Betrieb ohne Handarbeit ein, allerdings läuft







das Spiel hier auch nicht besser als mit einer 1.024-MB-Karte.

SLI UND CROSSFIRE

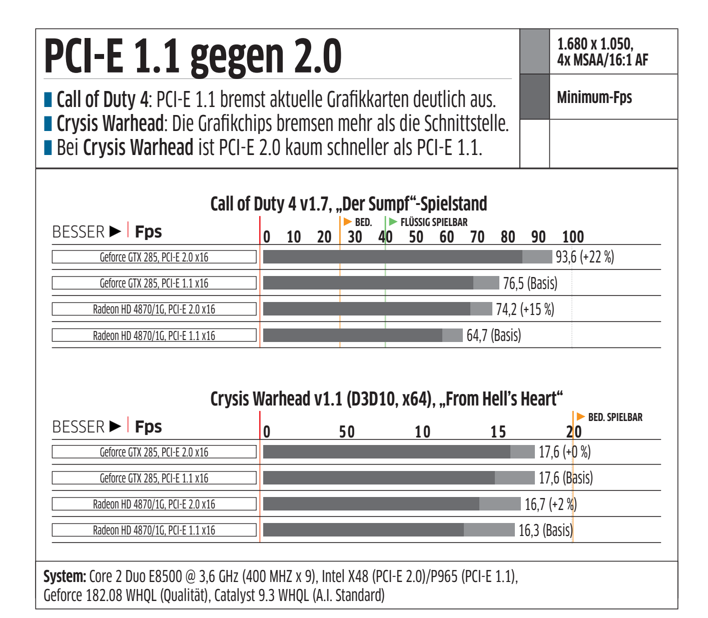
Wenn Sie schon eine Radeon nutzen, besteht die Option, eine zweite derselben Modellnummer zu kaufen, um diese zu koppeln. Das funktioniert auch mit Geforce-Karten, erfordert jedoch eine Hauptplatine mit Nforce- oder X58-Chipsatz. Unsere Tests ergeben, dass die Skalierung von einem auf zwei Grafikchips gut bis sehr gut ist, die absoluten Bildwiederholraten also weit über 50 Prozent ansteigen. Dies ist jedoch nur der Fall, wenn Ihre Hauptplatine zwei gleichwertige PCI-E-Steckplätze besitzt. Ist der zweite nur mit acht oder weniger Bahnen angebunden, treten massive Einbußen auf, die die Skalierung zunichte machen. Hinzu kommen weitere Nachteile: Zwei Grafikkarten genehmigen sich doppelt so viel Strom wie eine, außerdem stört empfindliche Spieler das Mikroruckeln in Kombination mit der typischen Eingabeverzögerung (Input-Lag). Wir raten daher zum Neukauf eines einzelnen, potenteren Modells.

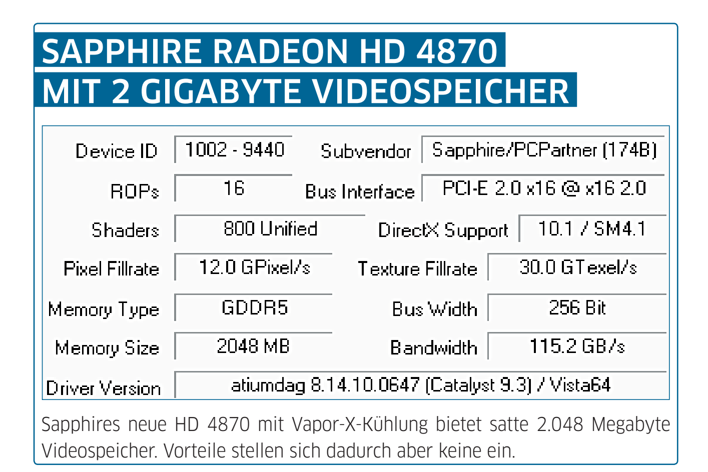
PCI EXPRESS: 1.1 GEGEN 2.0

Moderne Grafikkarten ab der Geforce 8800 GT respektive der Radeon-HD-2000-Serie unterstützen den aktuellen PCI-Express-Standard 2.0. Interessant für Spieler: Er bietet die doppelte Datenbandbreite im Vergleich zum Vorgänger 1.1. Alle Intel-Hauptplatinen mit P35-Chipsatz oder besser setzen auf den 2.0-Standard, ebenso alle Platinen ab dem Nforce 7 und AMDs 7er-Serie. Die älteren Chips Intel P965/975, Nforce 6 und Konsorten bieten nur Version 1.1. Bei Platinen mit mehr als einem PCI-E-Slot werden die zusätzlichen Steckplätze eventuell nur mit 8 statt 16 PCI-E-Bahnen angesprochen. Das Resultat ist im Hinblick auf die Bandbreite dasselbe wie bei 2.0 gegen 1.1: Sie wird halbiert.

PCI-E-LEISTUNG IN SPIELEN

Unsere Benchmarks rechts zeigen, dass eine aktuelle Oberklasse-respektive High-End-Grafikkarte vom Schlage einer Geforce GTX 280/285 oder Radeon HD 4870/1G von einem PCI-E-1.1-Slot kaum ausgebremst wird – einzig **Call of Duty 4: Modern Warfare** profitiert enorm von der zusätzlichen Bandbreite. Möchten Sie also einen älteren Chipsatz mit einer schnellen Karte kombinieren, wird diese kaum limitiert. Deutlich sichtbar wird der Leistungsgewinn durch PCI-E-2.0 in der Regel erst dann, wenn der lokale Videospeicher der Karte nicht mehr ausreicht, wie etwa bei einer HD 4850 mit nur 512 MB. ❑

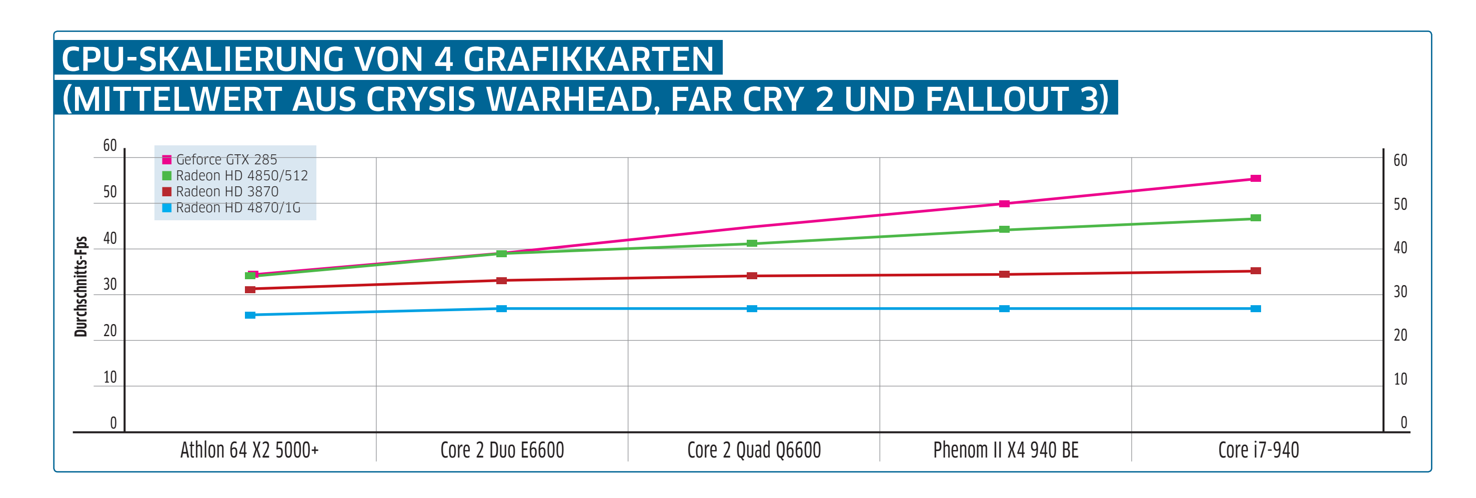


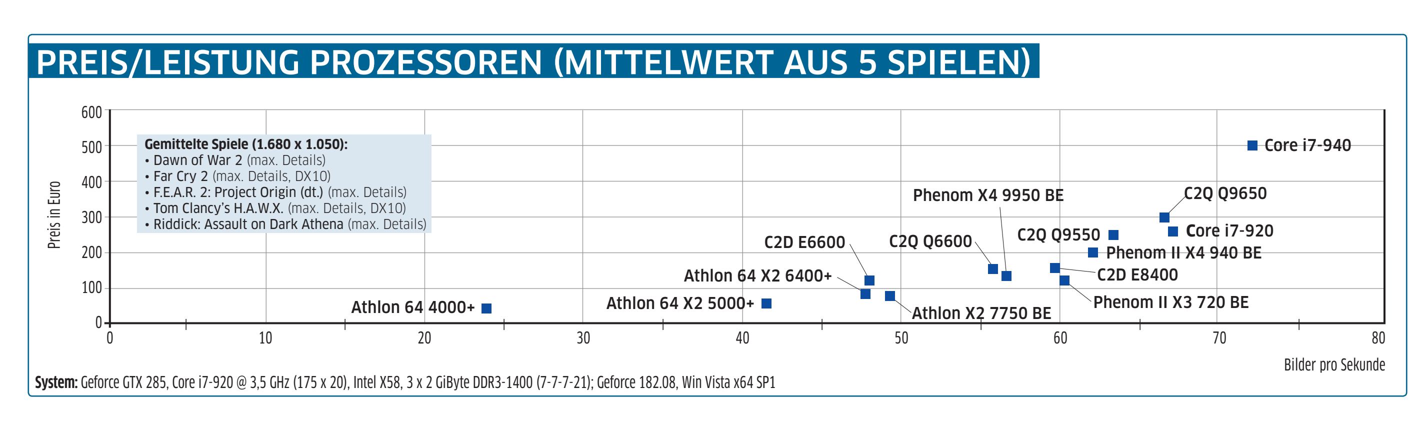


SAPPHIRE RADEON HD 4870 MIT 2 GIGABYTE VIDEOSPEICHER

Device ID	1002 - 9440	Subvendor	Sapphire/PCPartner (174B)
ROPs	16	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0
Shaders	800 Unified	DirectX Support	10.1 / SM4.1
Pixel Fillrate	12.0 GPixel/s	Texture Fillrate	30.0 GTexel/s
Memory Type	GDDR5	Bus Width	256 Bit
Memory Size	2048 MB	Bandwidth	115.2 GB/s
Driver Version	atiumdag 8.14.10.0647 (Catalyst 9.3) / Vista64		

Sapphires neue HD 4870 mit Vapor-X-Kühlung bietet satte 2.048 Megabyte Videospeicher. Vorteile stellen sich dadurch aber keine ein.







KERNFRAGE | Aktuell bei Spielern hoch im Kurs stehen CPUs mit drei oder vier Rechenzentralen.

SPIELE MIT MEHRKERN-UNTERSTÜTZUNG

Spiel (auf aktuelle Version gepatcht)	Profitiert von Zweikern-Prozessoren?	Profitiert von Drei-/Vierkern-Prozessoren?
Age of Empires 3	Ja	Nein
Anno 1701	Ja	Ja
Assassin's Creed	Ja	Ja
Bioshock	Ja	Nein
C&C Tiberium Wars	Nein	Nein
Call of Duty 4: Modern Warfare	Ja	Ja
Call of Duty: World at War (dt.)	Ja	Ja
Codename Panzers: Cold War	Ja	Nein
Colin McRae Dirt	Ja	Nein
Crysis/Crysis Warhead	Ja	Ja
Empire Total War	Ja	Nein
F.E.A.R. 2 – Project Origin	Ja	Ja
Fallout 3	Ja	Nein
Far Cry 2	Ja	Ja
Gothic 3	Nein	Nein
Grand Theft Auto 4	Ja	Ja
Half-Life 2 (dt.) plus Episoden	Ja	Nein
Left 4 Dead (dt.)	Ja	Ja
Mirror's Edge	Ja	Ja
Race Driver GRID	Ja	Ja
Sacred 2	Ja	Ja
Stalker Clear Sky	Nein	Nein
Supreme Commander	Ja	Ja
Tom Clancy's H.A.W.X.	Ja	Ja
Unreal Tournament 3	Ja	Ja
Warhammer 40k: Dawn of War 2	Ja	Ja
World in Conflict	Ja	Nein
World of Warcraft samt Add-ons	Ja	Ja

Prozessoren

Wir beraten Sie, wie viele Prozessorkerne und Megahertz Sie für flüssiges Spielen wirklich benötigen.

Geht es um die Frage, welche Komponente für einen Spielerechner die wichtigste ist, wird in der Regel die Grafikkarte genannt – der Prozessor landet meist auf dem zweiten Platz. Wenig überraschend, schließlich sind aktuelle Spiele vor allem in höheren Auflösungen und mit Multisampling-Kantenglättung (MSAA) sowie anisotropem Texturfilter (AF) sehr auf eine leistungsstarke Grafikkarte angewiesen. Aber gerade der schnellste 3D-Beschleuniger kann sein Potenzial nicht voll ausspielen, wenn der Prozessor in puncto Rechenleistung am Ende ist. Dieser versorgt nicht nur die Grafikkarte mit den nötigen Daten, sondern berechnet nebenbei auch noch Physik, KI und Co. Waren früher Einkernprozessoren üblich, buhlen heute Dual-, Triple- und Quadcore-Modelle um die Gunst der Käufer. Wir zeigen Ihnen, welcher Prozessor am meisten fürs Geld bietet, welche Grafikkarte Sie benötigen, um die CPU nicht auszubremsen, und ob Ihre Hauptplatine Ihren Wunschrechenknecht aufnimmt. Als Alternative zum Aufrüsten oder gar zu einem Plattformwechsel reißen wir zudem kurz das Thema Übertakten (Overclocking) an.

PREIS-LEISTUNGS-MATRIZEN UND VGA-CPU-SKALIERUNG

Um Ihnen möglichst viele Informationen an die Hand zu geben, setzen wir einerseits auf eine Matrix mit 14 gängigen und interessanten Prozessoren, die in fünf Spielen und in Kombination mit einer schnellen Geforce GTX 285 ihre Leistung unter Beweis stellen müssen. Andererseits zeigt die VGA-CPU-Skalierung, ob Sie im Spielealltag überhaupt von einem schnelleren Prozessor profitieren. Die beiden Diagramme finden Sie auf der vorherigen Seite rechts unten.

WELCHER PROZESSOR PASST IN WELCHE HAUPTPLATINE?

Bevor Sie sich einen neuen Prozessor zulegen, sollten Sie zuerst Ihre Hauptplatine beziehungsweise Ihren Chipsatz kennen. Zwar harmonieren die meisten Core-2- oder Phenom-Prozessoren mit nahezu allen halbwegs aktuellen Chipsätzen, ältere Modelle sorgen jedoch zum Teil für Probleme. In der Tabelle auf der nächsten Seite finden Sie alle wichtigen Chipsätze der letzten drei Jahre.

PROZESSOREN BIS 100 EURO

Falls Sie noch ein älteres Singlecore-Athlon-64-System auf AM2-Basis besitzen, steht Ihnen als schnellster Prozessor der Athlon 64 X2 6400+ für vergleichsweise teure 85 Euro zur Verfügung. Zusammen mit einer Mittelklasse-Grafikkarte sind Sie damit jedoch nach wie vor auch für aktuelle Spiele gerüstet. Nennen Sie dagegen bereits eine AM2+-Platine Ihr Eigen, bietet der Athlon X2 7750 in der Back Edition ein exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis. Dank zweimal 2,7 GHz und Phenom-I-Architektur schlägt die 75-Euro-CPU in einigen Benchmarks gar einen Core 2 Duo E6750.

Nutzen Sie eine ältere Intel-Platine, etwa mit 975X-Chipsatz, bleibt Ihnen nur der Griff zu einem (gebrauchten) Core 2 Duo oder Core 2 Quad in 65-nm-Bauweise mit einem FSB von 266 MHz. In der Regel ist die Spannungsversorgung jedoch zu schwach, um einen solchen Prozessor zu schultern. Besitzen Sie dagegen bereits ein 965P-Board oder aktueller, dürfte ohnehin ein Core 2 Duo darin rechnen. Sollte dem nicht so sein, bietet sich ein Pentium Dual-Core E5200 für 65 Euro an.

PROZESSOREN BIS 150 EURO

In dieser Preisklasse tummeln sich neben jeder Menge Zweikern-Prozessoren auch einige Drei- und Vierkern-Modelle. Für AMD-Jünger stellt sich hier erst gar nicht die Qual der Wahl, einen attraktiveren Prozessor als den nur 130 Euro teuren Phenom II X3 720 BE gibt es zurzeit nicht. Dank drei Kernen mit je 2,8 GHz und moderner Architektur sticht diese CPU in einigen Benchmarks selbst einen Core 2 Duo E8400 aus. Wie jede Black Edition verfügt auch der X2 720 BE über einen freien Multiplikator, welcher das Übertakten deutlich erleichtert. Mit etwas Glück und der richtigen Hauptplatine ist es zudem möglich, den vierten Kern auf dem Die (Halbleiter-Chip ohne Gehäuse) des X3 freizuschalten.

Die Intel-Fraktion dagegen steht vor einer schweren Entscheidung: Takt oder Kerne – was bringt mehr? Der ältere Quadcore Q6600 mit 2,4 GHz geht für rund 150 Euro in Ihren Besitz über, der deutlich höher getaktete Core 2 Duo E8400 mit fortschrittlicher 45-nm-Fertigung kostet nur 10 Euro mehr. Gemäß unserer Preis-Leistungs-Matrix ist Letzterer zurzeit das attraktivere, weil schnellere Modell – viele Spiele können mit der Kraft von vier Kernen schlicht nichts anfangen. Falls Sie jedoch Wert auf Zukunftsicherheit legen, geben Sie dem Q6600 den Vorzug: Moderne Spiele wie **Far Cry 2** oder **Tom Clancy's H.A.W.X.** sehen den Quadcore bereits klar vor dem Zweikerner.

PROZESSOREN BIS 200 EURO

In der 200-Euro-Liga gibt es aufseiten von AMD keinen Zweikerner zu kaufen, der Hersteller setzt voll auf seine beiden Quadcore-Modelle X4 920 und X4 940 BE. Beide bieten ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und ermöglichen zusammen mit einer Grafikkarte der Oberklasse wie einer HD 4870/1G den Aufbau eines ausbalancierten Spielerechners – hier geht AMDs Idee der Dragon-Plattform voll auf. Möchten Sie dagegen beispielsweise einen Core 2 Duo E6600 in Rente schicken, gibt es kaum spannende Optionen. Neben dem Q6700 bietet sich der Q8300 an. Beide CPUs können ihre Leistung jedoch nur in für Vierkerner optimierten Spielen und in Kombination mit einer Geforce GTX 280 oder besser ausspielen.

PROZESSOREN AB 200 EURO

Während bei AMD der X4 940 BE für 200 Euro die Speerspitze der Prozessor-Phalanx darstellt, gibt es bei Intel noch schnellere und noch teurere Rechenherzen zu kaufen. Sind Sie bereit, nur für ein CPU-Upgrade 250 bis 300 Euro zu investieren, müssen Sie sich zwischen dem Q9550 und dem Q9650 entscheiden. In der Praxis ist es jedoch nahezu egal, welches der beiden Modelle Sie kaufen, nur 170 MHz Differenz sind nicht relevant. Es gilt jedoch: Ohne High-End- oder Multi-Chip- (Multi-GPU)-Grafikkarte lohnen sich weder Q9550 noch Q9650.

Möchten Sie dagegen die höchstmögliche käuflich zu erwerbende Rechenpower – etwa, um ein 3-Wege-SLI-System adäquat zu befeuern –, bleibt Ihnen dagegen nur ein Wechsel auf die kostspielige Core-i7-Plattform samt DDR3-Speicher.

CORE I7: JA ODER NEIN?

Intels neue Infrastruktur ist wie keine andere auf eine leistungsfähige Grafikkarte angewiesen. Bereits eine GTX 260-216 oder Radeon HD 4870/1G limitiert in vielen Spielen, gerade und vor allem beim Einsatz von MSAA und AF. Erst mit einer GTX 280/285 oder einer HD 4870 X2 können Sie das Potenzial der Nehalem-Chips in Spielen (zum Teil) nutzen.

Um in der Praxis spürbar von einem Core i7-940 zu profitieren, benötigen Sie einen SLI- bzw. Crossfire-Verbund aus mehreren Karten. Hier spielt der Nehalem seine Stärken aus und setzt sich je nach Spiel um über 20 Prozent von einem Yorkfield-Prozessor ab. Wenn Sie aufrüsten möchten, sollten Sie nicht nur eine oder mehrere schnelle Grafikkarten besitzen, sondern auch einen gut gefüllten Geldbeutel. Neben dem Prozessor müssen in der Regel auch der Speicher und die Hauptplatine erneuert werden: DDR3-Speicher ist Pflicht, Ihre alten DDR2-Riegel passen nicht auf X58-Platinen.

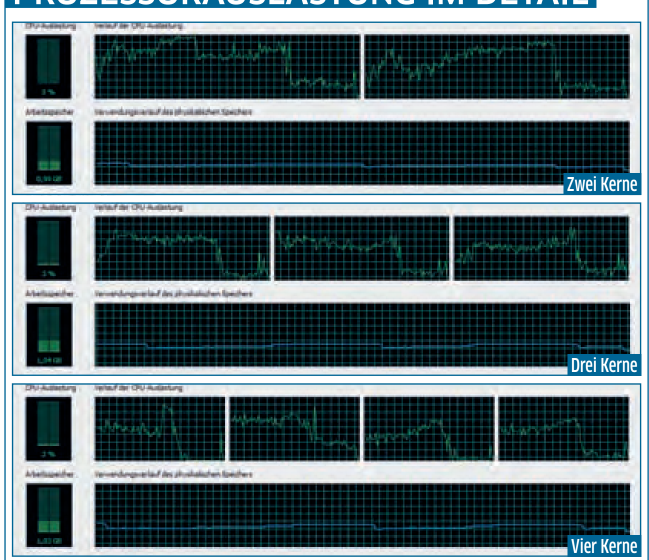
PHENOM II: JA ODER NEIN?

Für AMDs Phenom II spricht vor allem der niedrige Plattformpreis: Einen X4 940 inklusive Hauptplatine und 4 GB DDR2-Speicher bekommen Sie schon für unter 350 Euro. Die Leistung eines solchen Paketes ist zusammen mit einer 200-Euro-Grafikkarte ebenfalls sehr überzeugend und daher unsere Empfehlung für Neukäufer. Ein weiterer Vorteil ist die Option, auch ältere Platinen mit einem Phenom II auszustatten.

ALTERNATIVE: ÜBERTAKTEN

Statt sich für einige hundert Euro einen neuen Prozessor zu kaufen, gibt es – unter Berücksichtigung des Garantieverlustes – noch die Option, Ihren Prozessor zu übertakten. Gerade die gesamte Core-2-Riege lässt sich exzellent außerhalb der Spezifikationen betreiben. Ein Q6600 beispielsweise erreicht in den meisten Fällen problemlos 3,0 GHz und liegt somit ungefähr auf dem Niveau eines Phenom X4. Das so gesparte Geld stecken Sie in eine neue Grafikkarte. Ohne flotten Prozessor kommt zwar wenig Spielspaß auf, aber schlussendlich ist es eben doch meist die Grafikkarte, die diesem im Weg steht. ❑

PROZESSORAUSLASTUNG IM DETAIL



Die Auslastungsanzeige des Taskmanagers veranschaulicht die Nutzung der einzelnen Kerne. Achten Sie jedoch zusätzlich auf die Gesamtauslastung.

CHIPSATZ-KOMPATIBILITÄTSTABELLE

Intel

Chipsatz	Core 2 Duo	Core 2 Quad/Extreme
Intel 975X	E6850 *	QX6850 *
Intel 965P	E6850/E8600 *	QX6850/QX9770 *
Intel P35	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Intel P45	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Intel X38/X48	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Nforce 790i Ultra SLI	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Nforce 780i SLI	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Nforce 750i SLI	E6850/E8600	QX6850/QX9770
Nforce 680i SLI	E6850/E8600	QX6850

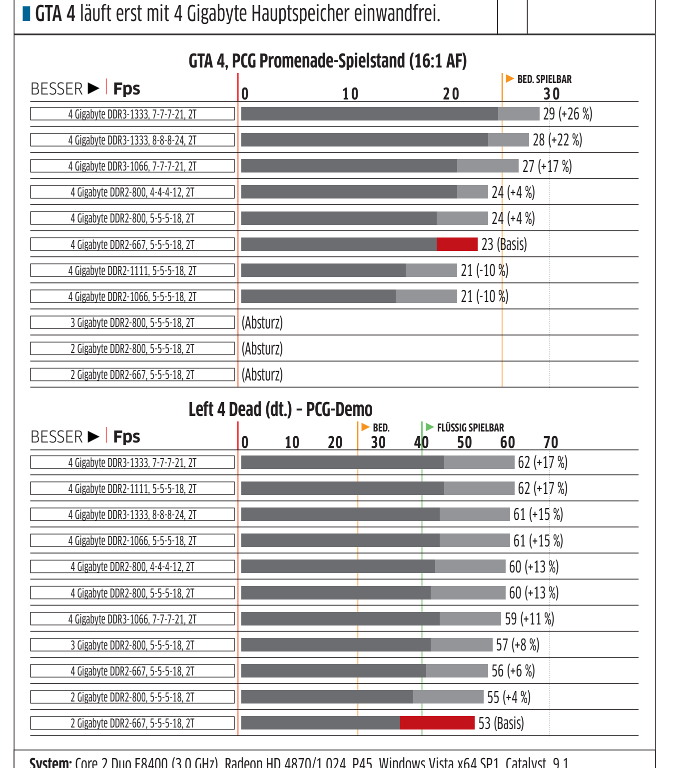
AMD

Chipsatz	Athlon 64 X2	Phenom I/II
AMD 790FX	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
AMD 790GX	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
AMD 790X	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
AMD 780G	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Nforce 780a SLI	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Nforce 750a SLI	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Geforce 9300	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Geforce 8300	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE
Geforce 8200	X2 6400+	X4 9950 BE/X4 940 BE

* Inoffiziell/keine Garantie

PROZESSOREN OC-TABELLE

Prozessor	Standardtakt	Übertaktung „sicher"	Übertaktung bei besserer Kühlung
Core i7-920	4 x 2,67 GHz	3,3-3,4 GHz	3,6-3,8 GHz
Core 2 Quad Q9650	4 x 3,0 GHz	3,4-3,5 GHz	3,8-4,0 GHz
Core 2 Quad Q6600	4 x 2,4 GHz	3,0-3,2 GHz	3,4-3,6 GHz
Core 2 Duo E8400	2 x 3,0 GHz	3,5-3,6 GHz	3,9-4,0 GHz
Core 2 Duo E6750	2 x 2,67 GHz	3,2-3,4 GHz	3,5-3,6 GHz
Phenom II X4 940 BE	4 x 3,0 GHz	3,2-3,4 GHz	3,4-3,6 GHz
Phenom I X4 9950 BE	4 x 2,6 GHz	2,8-2,9 GHz	3,0-3,1 GHz
Athlon X2 7750 BE	2 x 2,7 GHz	3,1-3,2 GHz	3,3-3,4 GHz
Athlon 64 X2 6400+	2 x 3,2 GHz	3,3-3,4 GHz	3,5 GHz



PLATINEN-EMPFEHLUNGEN

Sockel 775: Gigabyte EP45-DS3
Eine gelungene Ausstattung, sehr gute BIOS-Optionen und eine hervorragende Lüftersteuerung machen Gigabytes günstiges P45-Board zum Sockel-775-Spartipp. RAID unterstützt das EP45-DS3 allerdings nicht – hier empfehlen wir die Alternative P5Q Pro von Asus (ca. 120 Euro). Für Crossfire mit schnellen Karten eignen sich jedoch beide Platinen nicht.





Sockel AM2+: MA790GP-DS4H
Unser Preis-Leistungs-Tipp für Phenom-II-Käufer mit DDR2-Speicher: Viel Übertaktungspotenzial, eine relativ schnelle Grafikeinheit (Radeon HD 3300) und die gute Ausstattung zum fairen Preis gefallen uns. Der niedrige Verbrauch und die gute Lüftersteuerung prädestinieren die Gigabyte-Platine auch für den Einsatz in einem HTPC (Home Theatre PC).

Sockel 1366: MSI X58 Pro
Unser Sockel-1366-Spartipp verfügt über eine gelungene Ausstattung samt schnellem Gigabit-LAN, sieben SATA-Ports und sogar einem E-SATA-Anschluss. Zudem bietet das BIOS alle wichtigen Übertaktungsfunktionen sowie eine gute Lüftersteuerung und ermöglicht eine niedrige Leistungsaufnahme. Auf SLI-Unterstützung müssen Sie verzichten.



Hauptplatinen/Speicher

Auch mehr Speicher und eine neue Hauptplatine können das Spielvergnügen spürbar beschleunigen.

Wir verraten Ihnen im Folgenden, wie viel Hauptspeicher Sie für aktuelle Spieletitel benötigen und welche Hauptplatinen Ihr Geld wert wirklich wert sind.

DIE RICHTIGE PLATINE

Unsere Empfehlung für preisbewusste SLI-Interessenten ist das P5N-D von Asus. Es verfügt über den Nforce-750i-SLI-Chipsatz und bietet dank des Zusatzchips Nforce 200 SLI zwei Grafikkarten jeweils 16 PCI-E-Bahnen (Lanes). Wenn der Preis hingegen keine Rolle spielt, empfehlen wir das Striker 2 Extreme. MSIs X58 Pro ist unser Core-i7-Spartipp. Der größte Unterschied zu den teureren Sockel-1366-Boards ist der Mangel an SLI-Unterstützung – dafür funktioniert selbst Triple-Crossfire auf der Platine. Suchen Sie hingegen ein Core-i7-Mainboard mit SLI-Unterstützung, dann greifen Sie zum Rampage II Extreme, da es über die besten OC-Optionen verfügt.

EIN QUANTUM SPEICHER

Wenn Sie ein DDR2-taugliches Mainboard besitzen, können Sie derzeit günstig Ihren Speicher aufrüsten: Vier GB kosten weniger als 50 Euro. Wenn Sie bereits im Besitz von zwei Modulen mit jeweils 1.024 MB sind, ist aufrüsten sinnvoll, denn alle unsere Testspiele laufen mit vier GB spürbar schneller. Falls Sie bereits DDR2-800-Speicher nutzen, sollten Sie zwei weitere 1-GB-Speicherriegel (ab 20 Euro) oder gleich zweimal 2.048 MB (ab 45 Euro) hinzufügen. Vier DIMMs (DIMM: Dual Inline Memory Module = doppelreihiger Speicherbaustein) sind praktisch genauso schnell wie zwei. Allerdings sollten Sie dann auf jeden Fall im BIOS den Wert für die Command-Rate auf 2T setzen. Falls Sie noch DDR2-667-Module verwenden, empfehlen wir, den alten Hauptspeicher aus Ihrem System zu verbannen: DDR2-800- oder DDR2-1066-Speicher ist deutlich schneller und den geringen Aufpreis wert.

Die meisten X58-Platinen verfügen über sechs Speicherbänke. Hier bietet sich auch dank der gesunkenen DDR3-Preise der Einsatz zweier Triple-RAM-Kits (Sets aus je drei Speicherriegeln), resultierend in 6 oder 12 GB, an. **GTA 4** bedankt sich: Im DDR3-1333-Modus mit den üblichen Timings 8-8-8-24-2T erreichen sechs Module 46 Average-Fps, während es mit drei 2-GB-DIMMs lediglich 43 Fps sind. Die Minimum-Fps steigen mit zusätzlichem Speicher sogar um bis zu 21 Prozent. Auch hoher Speichertakt bringt einen Vorteil; niedrige Latenzen lohnen sich für **GTA 4** allerdings noch mehr. In **Left 4 Dead (dt.)** gibt es keinen Unterschied zwischen den verschiedenen Speicherkonfigurationen. Zwischenfazit: Mehr als 4 GB Speicher bringt Spielern momentan nur selten Vorteile. Beachten Sie außerdem, dass Sie zur Ausnutzung ein 64-Bit-Betriebssystem benötigen.

TAKT GEGEN LATENZ

DDR3-1333 (7-7-7-21, 2T Command Rate), die beste Wahl beim Neukauf eines Core- bzw. AM3-Rechners, liegt in allen getesteten Spielen vorne. Ein entsprechendes Paket mit zweimal 2.048 MB bekommen Sie ab 85 Euro. Wenn Sie bereits eine DDR2-Platine haben, brauchen Sie nicht zu wechseln, denn DDR2-1066-Speicher mit den Latenzen 5-5-5-18 ist nur geringfügig langsamer – außer in **GTA 4**, bei dem der DDR2-1066-Modus reproduzierbar sehr langsam ist. DDR2-800-Speicher mit 4-4-4-12er-Timings liegt knapp hinter DDR2-1066-RAM. Nur im Mittelfeld befinden sich DDR3-1066-Module mit den üblichen Timings 7-7-7-21, 2T. Wenn Sie ein entsprechendes Core-2- oder Phenom-II-System nutzen, sollten Sie rund 20 Euro mehr ausgeben und DDR3-1333-Speicher mit den gleichen Latenzen kaufen.

Beim Core i7-920 sieht es anders aus: DDR3-1333 oder DDR3-1600 sind nur möglich, wenn Sie den Referenztakt anheben und damit auch den Prozessor übertakten. Für Core-i7-PCs eignen sich ohnehin DDR3-Pakete (Kits) mit drei Modulen optimal, um den Triple-Channel-Modus zu nutzen. In unseren Tests liefen Spiele allerdings im Dual-Channel-Modus kaum langsamer. Sparsame Spieler kaufen daher zunächst zwei Module und rüsten später ein weiteres nach. ❑

EDEL | Anders als andere Hersteller verpackt Razer die Mamba in einer Art Plexiglas-Vitrine.

Razer Mamba

Von: Manuel Schulz

Wir testen, ob die neue Spielermaus mit dem Produktnamen „Mamba“ die Konkurrenz das Fürchten lehren kann.

Bereits die Verpackung der neuen High-End-Maus lässt erahnen, dass Razer die Mamba in die obere Liga der Profi-Mäuse einordnet: So wird der Nager statt in der üblichen Blister-Verpackung in einer Art Plexiglas-Vitrine verkauft. Das Zubehör befindet sich im mattschwarzen Sockel, welcher mehrere Papp-Schuber für die verschiedenen Komponenten enthält. Beim Auspacken kommt neben der Ladestation und der (englischen) Bedienungsanleitung ein USB-Kabel zum Vorschein. Insbesondere Letzteres ist eines der Highlights der Razer Mamba: Es lässt sich sowohl an der Maus selbst als auch an der Tischladestation, welche gleichzeitig auch als Funkempfänger dient, anbringen. Das Umstöpseln des Kabels erweist sich jedoch als etwas fummelig und reicht in puncto Benutzerfreundlichkeit nicht an das System der X8 von Microsoft heran.

AUSSTATTUNG, EIGENSCHAFTEN UND LEISTUNG

Razer hat der Mamba mit ihrem 5.600-Dpi-Sensor eine der höchsten momentan verfügbaren Auflösungen spendiert. Dies machte sich auch in unseren Tests bemerkbar. Die Untergrund-Kompatibilität, Latenz und Präzision der Maus lassen sowohl mit als auch ohne Kabel keine Wünsche offen. Sie ist somit uneingeschränkt spieletauglich. Ebenfalls sehr gut präsentieren sich die Druckpunkte der insgesamt sieben Tasten. Insbesondere der des Scrollrad ist kurz und knackig – die Rasterung empfinden wir allerdings als etwas zu schwammig, außerdem besitzt sie einen leichten Leerlauf.

Der größte Teil der Sondertasten ist gut zu erreichen und bietet im Zusammenspiel mit dem restlichen Mauskörper eine ausgezeichnete Ergonomie, wozu auch die rutschhemmende Beschichtung beiträgt. Warum der Hersteller allerdings die beiden Taster zur Umschaltung der Sensor-Empfindlichkeit auf die Oberseite neben der linken Maustaste verlagert hat, können wir uns nicht erklären. In schnellen Gefechten ist eine zügige Dpi-Anpassung dadurch nahezu ausgeschlossen. Gewöhnungsbedürftig ist auch die durch den internen Akku verursachte Hecklastigkeit der Mamba. Insbesondere wenn Sie Ihre Maus im Spiel des Öfteren anheben, werden Sie sich hier umstellen müssen.

SOFTWARE

Die Razer-eigenen Treiber bieten viel Spielraum für alle erdenklichen Anpassungen. Hier lassen sich beispielsweise Makros erstellen oder die Leuchteffekte der Maus anpassen. Nicht selbstverständlich ist außerdem die Möglichkeit, die Funktionen jeder der sieben Tasten zu ändern.

FAZIT

Die Mamba beweist erneut, dass man sich bei Razer ausgezeichnet auf die Produktion hochwertiger Mäuse für Vielspieler versteht. An den genannten Kritikpunkten sollte der Hersteller allerdings noch etwas feilen. Insbesondere eine Verbesserung der Mauskabel-Befestigung erscheint uns zwingend erforderlich. Sind diese Punkte behoben, fehlt eigentlich nur noch eine Anpassung des Verkaufspreises, denn 125 Euro sind für eine Maus einfach viel zu teuer. ❑

LICHT INS DUNKEL



Sowohl die Maus selbst als auch die Ladestation mit ihrem integrierten Funkempfänger weisen schicke Beleuchtungseffekte auf.

SCHALTER



An der Unterseite der Maus finden Sie den Powerschalter (links), den Synchronisierungstaster (rechts) sowie den USB-Verriegelungsmechanismus (oben).

Razer Mamba



Hersteller: **Razer**
Web: **www.razerzone.de**
Preis: **Ca. € 125,-**
Preis-Leistung: **Mangelhaft**

Ausstattung:	2,14
Eigenschaften:	1,78
Leistung:	1,50

+ Leistung
+ Mit und ohne Kabel nutzbar
+ Modding-Beleuchtung
− Preis-Leistungs-Verhältnis

WERTUNG 1,68

Blu-ray-Filme am PC anschauen



FILMGENUSS | Für die Wiedergabe hochwertiger Blu-ray-Filme reicht heute schon ein HTPC.

Film: Wall-E, Copyright Walt Disney Studios

Von: Daniel Möllendorf

Ist der PC mittlerweile eine Alternative zum Blu-ray-Spieler? PC Games macht den Test und gibt Praxistipps.

Aktuell sind Blu-rays nicht mehr nur für wohlhabende Filmenthusiasten interessant: Wenn Sie bereits einen flotten Spiele-PC besitzen, können Sie ihn meist günstig zum Blu-ray-Player aufrüsten. Alternativ stellen Sie schon für 415 Euro einen HD-fähigen Wohnzimmer-PC (HTPC) zusammen, der deutlich mehr kann als jeder Stand-alone-Blu-ray-Spieler oder die PlayStation 3. Zudem sind aktuelle Blu-ray-Filme oft nur wenige Euro teurer als entsprechende DVD-Varianten. Auch Online-Verleihdienste wie lovefilm.de oder videobuster.de bieten eine große Auswahl an Blu-rays an.

DAS BRAUCHEN SIE

Um Blu-ray-Filme abzuspielen, brauchen Sie zunächst ein Blu-ray-Laufwerk. Gerade reine Leselaufwerke sind erfreulich günstig geworden. So bekommen Sie das DH-401S von Liteon (Note: 2,11) bereits für rund 70 Euro. Für den niedrigen Preis liefert es gute Lese- sowie Zugriffswerte und ist vergleichsweise leise. Möchten Sie hingegen einen Blu-ray-Brenner, um Ihre Daten zu sichern, müssen Sie mehr ausgeben. So kostet etwa das LG-Laufwerk GGW-H20L (Note: 1,67) rund 180 Euro. Für Blu-ray-Filme reicht natürlich ein entsprechendes Leselaufwerk. Sehr praktisch, um herauszufinden, ob sich Ihr PC für Blu-ray-Wiedergabe eignet, ist das Tool BD Advisor von Cyberlink (WEBCODE: 26CD).

Die zweite Bedingung: Grafikkarte, Treiber und Monitor/Fernseher samt Kabel müssen den HDCP-Kopierschutz unterstützen. Für die Grafikkarte ist das bei einem aktuellen Spiele-PC selbstverständlich: Alle Nvidia-Modelle ab der Geforce 8600 GTS sowie AMD-Karten seit der Radeon HD 2600 XT sind HDCP-tauglich. Wollen Sie einen HTPC zusammenbauen, eignen sich Platinen mit den Chipsätzen 780G, 790GX (AMD) oder Nforce 780a sowie Geforce 8300/8200 (Nvidia) optimal. Sie besitzen eine integrierte Grafikeinheit, die dem Prozessor sogar bei der Berechnung von HD-Videos Arbeit abnimmt. In dem Fall reicht ein günstiger Prozessor mit geringer Leistungsaufnahme für flüssige Blu-ray-Wiedergabe. Daher empfehlen wir für einen HTPC den mit einem Preis von 50 Euro günstigen Athlon X2 4450e.

Bei Flachbildfernsehern sind alle Modelle mit „HD ready"- oder „Full HD"-Logo geeignet. Ein Großteil der aktuell verfügbaren TFT-Monitore unterstützt ebenfalls HDCP – jedoch nicht alle. Die ideale Lösung wäre ein Breitbild-LCD mit mindestens 22 Zoll und nativer Full-HD-Auflösung (1.980 x 1.080). Als Verbindung ist ein DVI- oder ein HDMI-Kabel nötig. Zudem brauchen Sie eine Blu-ray-taugliche Abspiel-Software. Die beiden wichtigsten Varianten sind Cyberlinks neues Power DVD 9 Ultra sowie Win DVD Plus Blu-ray. Diese kosten jedoch 90 respektive 60 Euro – die günstigeren Varianten unterstützen keine Blu-ray-Filme.

PRAXISPROBLEME

Im Praxiseinsatz verwenden wir seit knapp einem Jahr Power DVD – zunächst Version 7.3 und später die 8er-Variante. Manche aktuellen Blu-ray-Filme starten nämlich nicht mit dem alten Player. Zudem sind gelegentlich Updates fällig, damit BD-Live-Funktionen oder neue Menüs unterstützt werden und entsprechende Filme abgespielt werden können. Einen großen Einfluss auf die Blu-ray-Kompatibilität haben auch die Grafikkartentreiber – sollte ein Film nicht geladen werden, hilft manchmal ein Treiber-Update. Zudem lassen sich manche Filmmenüs nicht mit der Maus steuern. Mit Fernbedienung oder Tastatur gibt es hingegen keine Probleme.

FAZIT

Blu-ray-Wiedergabe am PC ist mittlerweile erschwinglich, funktioniert aber nicht immer fehlerfrei. Für Bastler und Filmfans lohnt sich jedoch der Aufwand. ❑

CYBERLINK BD ADVISOR

Das kostenlose Hilfsprogramm von Cyberlink zeigt an, ob Ihr PC in der Lage ist, Blu-ray wiederzugeben – leider nicht ohne Fehler: Der Prozessor sowie der Grafikkartentreiber werden hier falsch erkannt.

DER GÜNSTIGE BLU-RAY-HTPC

Prozessor	Athlon X2 4450e, Boxed (45 Watt TDP)	ca. € 50,-
Mainboard	Gigabyte MA78GM-S2H (Mikro-ATX)	ca. € 70,-
Speicher	MDT 2 x 1.024 MB DDR2-800	ca. € 20,-
Gehäuse	A+ Blockbuster (Mikro-ATX)	ca. € 50,-
Festplatte	Samsung F1 320 GB	ca. € 40,-
Blu-ray-Laufwerk	Liteon DH-401S (Blu-ray-ROM)	ca. € 70,-
Netzteil	Enermax PRO82+ 385W	ca. € 55,-
Abspiel-Software	Win DVD 9 Plus Blu-ray	ca. € 60,-
	Gesamtpreis	ca. € 415,-

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

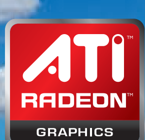
1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.





15,4" WXGA – ALUMINIUM DESIGN

- AMD Athlon™ 64 X2 QL-64 mit 2x 2.1 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 256MB ATI Mobility Radeon® HD3470 X2
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, 3x USB 2.0, HDMI, E-SATA, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader, 2.0 HD Audio

499.- €

oder Finanzkauf [2] ab 16,19€/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7456

Inklusive Windows Vista® Home Premium **558.99**

- Intel® Celeron® M Prozessor 585 mit 2.16 GHz
- 2048MB DDR2-Speicher 667MHz
- 160GB SATA Festplatte
- DVD-ROM/CD-RW Combo Laufwerk



Intel Celeron inside – Achten Sie auf Intel Inside®

auch in weiß erhältlich!

12,1" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, 2.0 Sound, 3in1 Cardreader, 56k Modem, 3x USB 2.0, Li-Ion Akku, Fingerprint Reader, 2.0 Megapixel Webcam, Wireless LAN, Intel® GMA X3100 Grafik mit bis zu 384MB

349.- €

oder Finanzkauf [2] ab 16,16€/mtl. Laufzeit: 24 Monate

Art-Nr. 7451

Inklusive Windows Vista® Home Basic **398.99**

- AMD Turion™ 64 X2 TL-60 mit 2x 2.0 GHz Prozessor
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- NVIDIA® GeForce™ 8400GO mit bis zu 512MB
- DVD-Brenner Laufwerk

AMD Turion X2 64 – NVIDIA GeForce

15,4" WXGA

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 56k Modem, LAN, WLAN, 3x USB, DVI, 2.0 HD Audio, Li-Ion Akku, Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

479.- €

oder Finanzkauf [2] ab 18,19€/mtl. Laufzeit: 30 Monate

Art-Nr. 7417

Inklusive Windows Vista® Home Premium **538.99**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600M GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk



NVIDIA GeForce CUDA – Intel Core 2 Duo inside – Achten Sie auf Intel Inside®

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 3x USB 2.0, 2.0 HD Audio, 3in1 Cardreader, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, 9 Zellen Li-Ion Akku

699.- €

oder Finanzkauf [2] ab 16,26€/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7436

Inklusive Windows Vista® Home Premium **758.99**

- Intel® Core™2 Duo Prozessor T6400 mit 2x 2.0 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600M GT
- DVD-Brenner Laufwerk



Intel Centrino inside – Achten Sie auf Intel Inside® – NVIDIA GeForce CUDA

17" WXGA+ Brilliantes Glare Type Display (1440x900 Pixel), 56k Modem, Wireless LAN, Gigabit LAN, E-SATA, 2.0 HD Audio, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, 4in1 Cardreader, 3x USB 2.0, Mini IEEE1394a, Li-Ion Akku

739.- €

oder Finanzkauf [2] ab 17,19€/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7422

Inklusive Windows Vista® Home Premium **798.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!







15,6" WXGA

- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 512MB ATI Mobility Radeon® HD4650
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,6" WXGA Glare Type Display mit LED-Beleuchtung (1366x768 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 2.0 HD Audio, 4x USB 2.0, 3in1 Cardreader, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, 9 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

769.- €
oder Finanzkauf 2) ab 16,48€/mtl. Laufzeit: 60 Monate
Art-Nr. 7460
Inklusive Windows Vista® Home Premium 828.99



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8600 mit 2x 2.4 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WSXGA+ Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 4x USB 2.0, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1299.- €
oder Finanzkauf 2) ab 24,32€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7442
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1418.99



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P9600 mit 2x 2.66 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WSXGA+ Glare Type Display (1680x1050 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 4x USB 2.0, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1499.- €
oder Finanzkauf 2) ab 28,06€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7441
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1618.99



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P7450 mit 2x 2.13 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 320GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 3x USB 2.0, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1599.- €
oder Finanzkauf 2) ab 29,93€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7463
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1718.99

17" WUXGA

- Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9000 mit 4x 2.0 GHz
- 4096MB DDR3-Speicher 1066MHz
- 500GB SATA Festplatte
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 280M
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

17" WUXGA Brilliantes Glare Type Display (1920x1200 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 7.1 HD Audio, 3x USB 2.0, Mini IEEE1394a, 7in1 Cardreader, E-SATA, HDMI, DVI, 2.0 Megapixel Webcam, 8 Zellen Li-Ion Akku, Fingerprint Reader

1799.- €
oder Finanzkauf 2) ab 33,68€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7440
Inklusive Windows Vista® Ultimate 1918.99

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1)]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

DHL

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!



zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.







Intel® Core™2 Duo E7400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo E7400 (2x 2.8 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W DEPO Ego
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Front USB

399.- €

oder Finanzkauf 2) ab 18,48€/mtl. Laufzeit: 24 Monate

Art-Nr. 7469

Inklusive Windows Vista® Home Premium **478.99**



AMD Athlon™ 64 6000+X2

- Prozessor: AMD Athlon™ 64 6000+ X2 Prozessor
- Prozessorkühler: Original AMD zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: nForce 430 Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300W DEPO Ego
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA2, Front USB



Inklusive Windows Vista® Home Basic **458.99**



Intel® Core™2 Duo E7400

- Prozessor: Intel® Core™2 Duo E7400 (2x 2.8 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (BeQuiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Head USB

599.- €

oder Finanzkauf 2) ab 17,07€/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Art-Nr. 7427

Inklusive Windows Vista® Home Premium **678.99**



Intel® Core™2 Quad Q8200

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8200 (4x 2.33 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (BeQuiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Head USB

699.- €

oder Finanzkauf 2) ab 16,26€/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7395

Inklusive Windows Vista® Home Premium **778.99**



Intel® Core™2 Quad Q9400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9400 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS P5N-D, nForce 750i SLI Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 275
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Head USB

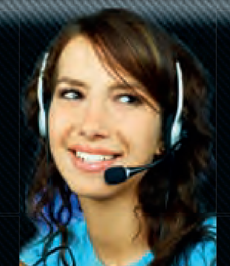
799.- €

oder Finanzkauf 2) ab 17,13€/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7472

Inklusive Windows Vista® Home Premium **928.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.
Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40

0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

NICHTS PASSENDES GEFUNDEN?
Stellen Sie Ihr System individuell zusammen!









Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM Dual-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W (BeQuiet!) Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI, x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Head USB

979.- €
oder Finanzkauf 2) ab 18,33€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7431
Inklusive Windows Vista® Home Premium **1058.99**



Bei mehr als 4 GB RAM empfehlen wir ein 64-bit Betriebssystem!

Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 700W (BeQuiet!) Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Head USB

1249.- €
oder Finanzkauf 2) ab 23,38€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7432
Inklusive Windows Vista® Ultimate **1368.99**



Bei mehr als 4 GB RAM empfehlen wir ein 64-bit Betriebssystem!

Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-EX58-UD3R
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX 295
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8xSATA2/Raid, Head USB

1299.- €
oder Finanzkauf 2) ab 24,32€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7473
Inklusive Windows Vista® Ultimate **1418.99**

Bei mehr als 4 GB RAM empfehlen wir ein 64-bit Betriebssystem!

Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-EX58-UD4P, Intel® X58 Express Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 2x 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8xSATA2/Raid, Head USB

1799.- €
oder Finanzkauf 2) ab 33,68€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7433
Inklusive Windows Vista® Ultimate **1918.99**



Bei mehr als 4 GB RAM empfehlen wir ein 64-bit Betriebssystem!

Intel® Core™ i7-965

- Prozessor: Intel® Core™ i7-965 Extreme Prozessor (4x 3.20 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe V2, Intel® X58 Chipsatz inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 2000GB SATA 16MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX 295
- Laufwerk: 20xDL-DVD+-R/RW-Brenner, 16x DVD-ROM Laufwerk
- Gehäuse: 700W (BeQuiet!) Coolermaster Storm Sniper Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 3xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 7.1 Kanal Sound, 2x Gigabit LAN, 6xSATA2/Raid, E-SATA, Head USB

2399.- €
oder Finanzkauf 2) ab 44,91€/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Art-Nr. 7371
Inklusive Windows Vista® Ultimate **2518.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de



Hardware-Kategorie: Grafikkarten

Palit GTS 250 2GB

Nvidias Geforce 9800 GTX+ hört nun auf den Namen GTS 250. Hersteller Palit hebt sein neues Modell mit 738/1.836/1.102 MHz (Chip-/Shader-/Speichertakt) durch den Einsatz von zwei Gigabyte GDDR3-Videospeicher von der Masse ab. Auch der Kühler unterscheidet sich dank seines 76-Millimeter-Axiallüfters vom Referenzdesign. Zwei sechspolige Anschlüsse vom Netzteil versorgen die Platine mit Strom. Neben Dual-Link-DVI bietet die Karte einen HDMI-Ausgang und eine D-Sub-15-Buchse für den Anschluss analoger Monitore. Die Ausstattung beschränkt sich auf das Nötigste: Neben einem HDMI-auf-DVI-Adapter, einem HDMI-Kabel sowie dem obligatorischen Stromadapter (Molex auf 6-Pin) werden lediglich eine Treiber-CD und eine Kurzanleitung mitgeliefert.

Unsere Benchmarks zeigen keine nennenswerten Vorteile für zwei gegenüber einem Gigabyte Speicher. Die HD 4850 mit einem Gigabyte ist der Palit-Karte insgesamt minimal überlegen. Lediglich bei extremen Einstellungen, 2.560 x 1.600 Pixel und mindestens 8x MSAA ist die 2-GB-Karte in Einzelfällen besser. Relevant ist dies nicht, da mit diesen Einstellungen keine GTS 250/9800 GTX+ spielbare Bilder pro Sekunde (Fps) erzielt.

Im Übertaktungstest mit **Crysis** (DX10) erreichen wir 828/2.106/1.215 MHz (GPU/Shader/Speicher), was die Fps-Rate zwischen 10 und 14 Prozent erhöht. Auch die Kühlleistung überzeugt – auf Kosten der Lautstärke: Unter Last macht der Lüfter mit 4,1 Sone auf sich aufmerksam (Leerlauf: 1,4 Sone).

Fazit: Die mittlerweile für unter 200 Euro erhältliche HD 4870/1.024 oder GTX 260-216 bietet aktuell mehr Leistung. Dank zwei Gigabyte Speicher besitzt Palits GTS 250 dafür einen Hauch von Zukunftssicherheit. (rv/cs) ❑

Geforce GTS 250 2GB

Hersteller: **Palit**	Ausstattung: **2,51**
Web: **www.palit.biz**	Eigenschaften: **1,85**
Preis: **Ca. € 180,-**	
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung: **2,47**
+ Riesiges Speicherpolster	– Lautstärke unter Last
+ Starker Kühler	– Nur 9800-GTX-Leistung
WERTUNG	**2,36**



Hardware-Kategorie: Monitor

LG Flatron M237WD

Die meisten Monitore der 23-Zoll-Klasse bieten eine gute Spieleleistung und eignen sich in der Regel auch für das eine oder andere Filmchen zwischendurch. LG setzt das Multimedia-Konzept jedoch konsequent fort und spendiert dem M237WD zusätzlich einen integrierten Hybrid-TV-Tuner (DVB-T und Kabel). Bei den Ein- und Ausgängen des wohnzimmertauglichen Flachbildschirms fanden wir im Wesentlichen dieselben Anschlüsse wie bei dem ebenfalls mit einem TV-Empfänger ausgestatteten Samsung T240WD (24 Zoll, Note: 2,00). Im Gegensatz zu diesem verfügt das LCD von LG über zwei Scart-Anschlüsse, verzichtet aber auf eher exotische Buchsen wie den Common-Interface-Port.

Mit einer gemessenen Reaktionszeit von 28 Millisekunden lassen sich auch Shooter am Flatron M237WD sehr gut spielen. Der Helligkeitsbereich fällt ebenfalls positiv auf, denn mit einer Stärke von 32 bis 298 Candela pro Quadratmeter werden sowohl sehr helle als auch sehr dunkle Bereiche optimal wiedergegeben. Die mit durchschnittlich 14 Prozent vom Bildmittelpunkt abweichende Helligkeitsverteilung können Sie zumindest bei Nutzung des Monitors als Fernseher-Ersatz verschmerzen. Allerdings beobachteten wir leichte Artefakte und Farbränder beim TV-Einsatz, welche leider auch auf größere Entfernung sichtbar blieben und sich selbst mithilfe des ansonsten ausgezeichneten Bildschirmmenüs (OSD) nicht entfernen ließen.

Fazit: Der Flatron eignet sich als Standard-Monitor zum Spielen und Arbeiten ebenso wie als Zweitfernseher. Insbesondere das durchdachte Bildschirm-Menü gefiel uns sehr gut, da Sie mit ihm alle wichtigen Einstellungen direkt vornehmen können. (mas) ❑

Flatron M237WD

Hersteller: **LG**	Ausstattung: **1,75**
Web: **www.lg.de**	Eigenschaften: **2,68**
Preis: **Ca. € 270,-**	
Preis-Leistung: **Sehr gut**	Leistung: **2,07**
+ Anschlussmöglichkeiten	+ Preis
+ Spieletauglichkeit	– Artefakte im TV-Modus
WERTUNG	**2,13**



Hardware-Kategorie: Headset

Logitech G35

Mit den drei G-Tasten auf der linken Hörmuschel des G35-Headsets können Sie etwa Winamp oder den Media-Player starten und den Song wechseln – das geht sehr schnell und komfortabel. Mit der übersichtlichen Software bestimmen Sie, welche Funktion die drei Sondertasten haben. So schalten Sie damit zum Beispiel per Tastendruck die Stimmverfremdung an oder ab. Für Ihre Mitspieler im Voice-Chat klingen Sie dann wie ein Alien, ein Android oder ein Troll. Als sehr nützlich stellen sich auch die Lautstärkeregelung und der Mikrofon-Stummschalter auf der linken Hörmuschel heraus, da Sie diese Knöpfe sehr schnell erreichen.

Wer die Sondertasten nicht nutzt, sollte trotzdem die mitgelieferte Software installieren: Erst damit wird die Dolby-Technik samt 7.1-Unterstützung aktiviert und der Klang fällt wesentlich natürlicher aus. So ist das G35 auch bei den höchsten Klängen unserer Teststücke noch treffsicher. Der Bass hämmert zwar nicht ganz so kräftig wie beim Speed-Link Medusa NX (Test in PC Games 04/09, S. 138), dafür spielt er filigraner. Tiefe Töne reichen jedoch nicht ganz so weit herunter wie beim ähnlich teuren, in Ausgabe 04/09 getesteten Beyerdynamic MMX 2 oder Ultrasone HFI-580. Insgesamt ist der Klang bei Musik und Spielen gut bis sehr gut.

Eine ähnlich gute Wertung für den Tragekomfort: Selbst nach vielen Stunden sitzt das G35 angenehm und wirkt für 346 Gramm recht leicht. Zusätzlich liefert Logitech drei individuell geformte Kopfbügel-Polsterungen mit. Leider riss beim Wechseln die Klettverschlussleiste ab, die das Polster halten soll.

Fazit: Dank nützlicher Tasten, hohen Tragekomforts und guten Klangs ist das G35 eines der besten Spieler-Headsets. (dm) ❑

G35

Hersteller: **Logitech**	Ausstattung: **1,24**
Web: **www.logitech.de**	Eigenschaften: **1,92**
Preis: **Ca. € 90,-**	
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung: **1,50**
+ Hoher Tragekomfort	+ Praktische Zusatztasten
+ 7.1-Effekte, guter Klang	– Verarbeitung (Klettverschluss)
WERTUNG	**1,53**



Hardware-Kategorie: Arbeitsspeicher (DDR2-1066)

OCZ OCZ2P10664GK

Nach dem Einbau des günstigen Vier-Gigabyte-DDR2-1066-Speichers stellte sich erste Verwirrung ein: Laut OCZ-Webseite soll das aus je 2 Gigabyte-Modulen bestehende Paar im DDR2-1066-Modus bei 2,1 bis 2,2 Volt mit den Latenzen 5-5-5-18 laufen. Das EPP-Profil (gespeicherte Timing-Profile, die von Nforce-680-/780-Platinen sowie manchen Platinen mit AMD-Chip unterstützt werden) sieht jedoch bei 533 MHz (DDR2-1066) und 2,1 Volt die Timings 5-5-5-15 vor. Der Aufkleber auf den Modulen gibt nur die ersten drei Werte an: 5-5-5. Wir empfehlen, die Vorgaben von der Webseite einzuhalten und Latenzen, Takt sowie Spannung manuell im BIOS einzustellen. Im Test lief das OCZ-Pärchern (Kit) problemlos im DDR2-1066-Modus bei 2,1 Volt mit den Timings 5-5-5-18.

Zudem bieten die beiden Riegel ein sehr gutes Übertaktungspotenzial: Sobald wir die Spannung auf 2,2 Volt anhoben, liefen sogar 560 MHz (DDR2-1120) mit den Timings 5-5-5-18 stabil – weder Prime 95 noch Memtest 86+ zeigten Fehler an. Ein höheres Ergebnis hat bisher noch kein Vier-Gigabyte-Pärchen im Test erreicht. Mit 2,2 Volt liegt die Spannung sogar innerhalb der Herstellerspezifikation und soll daher für die Module unbedenklich sein. Wer den Speicher lieber im DDR2-800-Modus mit niedrigen Latenzen nutzt, kann die guten Timings 4-4-4-12 verwenden. Natürlich variieren Übertaktungs- und Tuning-Potenzial innerhalb einer Speicherserie von Kit zu Kit – eine Garantie gibt es nur für den stabilen DDR2-1066-Betrieb.

Fazit: Mit DDR2-1066-RAM laufen Spiele auf einem Phenom-II- oder einem Core-2-PC etwas schneller als im DDR2-800-Modus. Das OCZ-Kit ist dank des niedrigen Preises eine gute Wahl, auch für Übertakter. (dm) ❑

OCZ2P10664GK

Hersteller: **OCZ**	Ausstattung: **2,00**
Web: **www.ocztechnology.com**	Eigenschaften: **1,68**
Preis: **Ca. € 45,-**	
Preis-Leistung: **Sehr gut**	Leistung: **1,52**

+ Niedriger Preis
+ DDR2-1066 garantiert
+ Übertaktungspotenzial
+ DDR2-800 mit 4-4-4-12

WERTUNG 1,65



Hardware-Kategorie: Arbeitsspeicher (DDR2-1066)

Corsair TWIN2X-4096-8500C5

Die Spezifikationen dieses ebenfalls sehr preiswerten Speicherpaars sind beinahe identisch zum DDR2-1066-Pendant von OCZ. Anstelle von 5-5-5-18 sieht Corsair allerdings die geringfügig schnelleren Timings 5-5-5-15 vor – dieser Wert ist sowohl auf der Hersteller-Webseite als auch direkt auf den Modulen angegeben. Hier ist auch die EPP-Vorgabe (gespeicherte Timings) korrekt programmiert. Zudem garantiert Corsair stabilen Betrieb im DDR2-1066-Modus mit 5-5-5-15 bereits bei 2,1 Volt – OCZ gibt hingegen 2,1 bis 2,2 Volt an. Auf unserer DDR2-Testplatine, dem bewährten Asus Blitz Formula mit P35-Chipsatz, lief das Corsair-Kit mit der angegebenen Spezifikation fehlerfrei. Im DDR2-800-Modus waren wie beim OCZ2P10664GK problemlos die niedrigen Latenzen 4-4-4-12 möglich.

Erste Unterschiede zwischen den beiden Riegelpärchen gibt es im Übertaktungstest: Entsprechend unseren Richtlinien hoben wir die Spannung um maximal 0,1 Volt über die Herstellerspezifikation an – in diesem Fall 2,2 Volt. Zudem legten wir die Latenzen auf 5-5-5-18 fest. Das OCZ-Paar hat die Messlatte auf 560 MHz (DDR2-1120) gesetzt – mit diesem Takt startete auch Corsairs Speicher problemlos, bei Memtest 86+ zeigte der besonders anspruchsvolle fünfte Test jedoch Rechenfehler an. Als wir den Takt auf 555 MHz (DDR2-1110) senkten, liefen sowohl Memtest 86+ als auch Prime 95 fehlerfrei.

Fazit: Auch das Corsair-Kit bietet DDR2-1066-Garantie und viel Übertaktungspotenzial zum genialen Preis. Das OCZ-Testmuster ließ sich ein wenig besser übertakten als Corsairs Speicher, der Unterschied liegt aber im Bereich der Serienstreuung – kaufen Sie die Module, die Sie günstiger bekommen. (dm) ❑

TWIN2X4096-8500C5

Hersteller: **Corsair**	Ausstattung: **2,00**
Web: **www.corsairmemory.com**	Eigenschaften: **1,65**
Preis: **Ca. € 45,-**	
Preis-Leistung: **Sehr gut**	Leistung: **1,57**

+ Niedriger Preis
+ DDR2-1066
+ Übertaktungspotenzial
+ DDR2-800 mit 4-4-4-12

WERTUNG 1,67



Hardware-Kategorie: Grafikkartenlüfter

Zalman VF2000 LED

Der Zalman VF2000 LED ist als Grafikkarten- und Prozessor-Kühler zugleich konzipiert. Demzufolge ist der Hybrid für eine möglichst hohe Kompatibilität ausgelegt: Neben aktuellen Radeon-Modellen wie HD 4800 und HD 3800 unterstützt der Zalman auch ältere Karten wie die X1900-Serie. Besitzen Sie eine Geforce 9800, 9600, 8800 (G92-Basis) oder 7900, findet der Koreaner dort ebenfalls Platz. Das Zubehör ist mit dem entsprechenden Montagematerial für die genannten Grafikkarten, Wärmeleitpaste, acht Videospeicherkühlern und einer Fanmate-2-Lüftersteuerung recht umfangreich. Letztere dient dazu, den blau beleuchteten 85-Millimeter-Lüfter zu regeln, je nach Drehzahl erzeugt dieser aus 50 Zentimetern Entfernung ruhige 0,9 bis laute 3,6 Sone.

Aufgrund einer Vielzahl an Aluminium-Lamellen, vier kupferner Heatpipes (Wärmeleitrohren) und einer Bodenplatte aus dem gleichen Material wiegt der hochwertig verarbeitete VF2000 LED knapp 300 Gramm; die zugunsten einer einheitlichen Optik beschichtete Konstruktion belegt zwei PCI-Steckplätze. Die Montage des Koreaners geht schnell und einfach von der Hand, in knapp zehn Minuten sitzt er stabil auf unserer Testkarte, einer Radeon HD 4850.

Die Kühlleistung des VF2000 LED überzeugt: Auf kleinster Stufe erhitzt sich der RV770-Chip auf nur 44 °C, der Luftstrom kühlt die Spannungswandler mit.

Fazit: Als Grafikkartenkühler schlägt sich der VF2000 LED von Zalman sehr gut. Neben der Kompatibilität und dem Zubehör beeindruckt vor allem die Leistung des Hybriden. Der große Lüfter ist allerdings auch auf kleinster Stufe des beigelegten Potenziometers etwas zu laut. (ms) ❑

VF2000 LED

Hersteller: **Zalman**	Ausstattung: **1,58**
Web: **www.zalman.co.kr**	Eigenschaften: **1,33**
Preis: **40,-**	
Preis-Leistung: **Befriedigend**	Leistung: **1,95**

+ Lüftersteuerung
+ Hohe Leistung
+ Kompatibilität
– Lüfter recht laut

WERTUNG 1,75

Hardware-Referenzen



Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten mit älteren Chipsätzen.
* Durchschnittswert aus **Crysis** und **Unreal Tournament 3** ** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.
**** Neue Messmethode: Durchschnittswert aus **Call of Duty 4**, **Crysis**, **Assassin's Creed** und **Race Driver: Grid**; Standard = 1.280 x 1.024/4x MSAA/16:1 AF, Extreme = 1.920 x 1.200/4x MSAA/16:1 AF

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS**	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
▶ Sapphire Radeon HD 3850 AGP	ca. € 90,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	1/1 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,81
Powercolor Radeon HD 3850 AGP	ca. € 95,-	Radeon HD 3850	512 (GDDR3)	669/829 MHz	320/320	2,4/2,4 Sone	65,1 Fps	48,6 Fps	2,84

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	Standard-Leistung***	Extreme Leistung***	Wertung
MSI N295GTX-M2D1792	ca. € 470,-	2 x Nvidia GT200b	2 x 896 (GDDR3)	576/999 MHz	2 x 240 (skalar)	3,1/5,8 Sone	70,0 Fps	67,5 Fps	1,61
Zotac Geforce GTX 285 AMP-Edition	ca. € 370,-	Geforce GTX 280	1.024 (GDDR3)	702/1.269 MHz	240 (skalar)	1,7/3,9 Sone	68,2 Fps	63,7 Fps	1,76
PNY Geforce GTX 285	ca. € 320,-	Nvidia GT200b	1.024 (GDDR3)	648/1.242 MHz	240 (skalar)	1,7/3,6 Sone	67,5 Fps	63,5 Fps	1,83
Edel Grafikkarten GTX 260 GSPE630	ca. € 240,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	626/1.107 MHz	216 (skalar)	1,5/2,8 Sone	64,7 Fps	56,7 Fps	2,07
▶ Sapphire Radeon HD 4870/1G Toxic	ca. € 230,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	780/2.000 MHz	800 (160 Vec 5)	0,3/1,5 Sone	60,0 Fps	56,7 Fps	2,07
Palit Geforce GTX 260 Sonic	ca. € 250,-	Nvidia GT200b	896 (GDDR3)	626/1.107 MHz	216 (skalar)	2,2/2,5 Sone	64,2 Fps	54,0 Fps	2,14
Powercolor Radeon HD 4870 PCS+/1G	ca. € 190,-	Ati RV770	1.024 (GDDR5)	800/1.850 MHz	800 (160 Vec 5)	3,4/5,1 Sone	60,0 Fps	55,2 Fps	2,15
Powercolor Radeon HD 4870 PCS	ca. € 160,-	Ati RV770	512 (GDDR5)	780/1.900 MHz	800 (160 Vec 5)	4,7/4,9 Sone	60,0 Fps	54,0 Fps	2,31
Gigabyte Geforce 9800 GTX+/1G	ca. € 150,-	Nvidia G92b	1.024 (GDDR3)	738/999 MHz	128 (skalar)	3,3/3,3 Sone	54,2 Fps	44,5 Fps	2,45
Sapphire Radeon HD 4850 1G	ca. € 120,-	Ati RV770	1.024 (GDDR3)	625/993 MHz	800 (160 Vec 5)	1,0/5,3 Sone	52,0 Fps	44,0 Fps	2,52
Asus EAH4850 TOP	ca. € 150,-	Ati RV770	512 (GDDR3)	680/1.050 MHz	800 (160 Vec 5)	0,2/1,5 Sone	52,0 Fps	44,5 Fps	2,63
Zotac Geforce 9800 GTX+	ca. € 130,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	738/1.102 MHz	128 (skalar)	0,5/2,9 Sone	51,0 Fps	41,2 Fps	2,65
Zotac Geforce 9800 GT AMP-Edition	ca. € 110,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	702/999 MHz	112 (skalar)	1,0/5,2 Sone	42,0 Fps	34,2 Fps	2,94
Gainward 9800 GT Golden Sample	ca. € 120,-	Nvidia G92(b)	1.024 (GDDR3)	648/950 MHz	112 (skalar)	2,4/2,4 Sone	42,0 Fps	34,2 Fps	2,98
Palit/Xpertvision 9800 GT Sonic	ca. € 120,-	Nvidia G92(b)	512 (GDDR3)	648/950 MHz	112 (skalar)	3,4/43,4 Sone	42,0 Fps	34,1 Fps	3,02
Sapphire Radeon HD 4670 Ultimate	ca. € 70,-	Ati RV730	512 (GDDR3)	750/873 MHz	320 (64 Vec 5)	Passiv	35,5 Fps	28,2 Fps	3,06
MSI N9500GT-MD512Z/D2	ca. € 60,-	Nvidia G96	512 (GDDR2)	550/500 MHz	32 (skalar)	Passiv	15,2 Fps	11,2 Fps	3,87

MAINBOARDS

Sockel 775 – Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, alle Pentium- und Celeron-CPUs

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage Extreme	ca. € 300,-	X48	0301/2.00G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Wakü-Anschl.	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,34
Gigabyte X48-DQ6	ca. € 179,-	X48	F6/1.1	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Gigabyte EP45-UD3P	ca. € 140,-	P45	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,42
Asus P5Q Deluxe	ca. € 160,-	P45	0610/1.03G	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 2x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Evga Nforce 790i Ultra SLI	ca. € 300,-	790i Ultra SLI	P03R2/180	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	7 x SATA, 2x Firewire, Diagnose-LEDs	Sehr gut	Lüfter	Bestanden	Bestanden	1,45
▶ Gigabyte EP45-DS3	ca. € 110,-	P45	F9/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	2 x 1.000 MBit/s	6 x SATA, 2 x Firewire, DUal BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus P5Q Pro	ca. € 120,-	P45	0506/1.03G	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	8 x SATA, 1 x Firewire, Express Gate	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47

Sockel 1366 – Core i7

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus Rampage II Extreme	ca. € 320,-	X58/CH10R	0503/2.01G	1	x16 (3), x1 (2), 2.0	2 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firew., LCD, Temp-Fühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,35
Gigabyte EX58-Extreme	ca. € 290,-	X58/CH10R	F2/1.0	2	x16 (3), x4 (2), 2.0	2 x 1000 MBit/s	10 x SATA, 1 X Firew., Diag.-LEDs, Kühler	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
▶ MSI X58 Pro	ca. € 190,-	X58/CH10R	7.0B8/3.1	2	x16 (3), x1 (2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	7 x SATA, 2 x Firewire	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Gigabyte EX58-UD3R	ca. € 190,-	X58/CH10R	F3/1.0	2	x16 (3), x4/x1 (1/2), 2.0	1 x 1000 MBit/s	8 x SATA, 2 x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48

Sockel AM2/AM2+ – Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Phenom

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E (PCI-E 2.0)	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M3N-HT Deluxe	ca. € 130,-	Nforce 780a SLI	0603/1.02G	2	x16 (3), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	Geforce 8200, 1 x Firewire, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Gigabyte MA790GP-DS4H	ca. € 130,-	790GX/SB750	F2A/1.0	2	x16 (2), x1 (3), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,49
DFI Lanparty JR 790GX-M2RS	ca. € 120,-	790GX/SB750	2008.08.28/A	1	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,52
Asrock AOD790GX/128M	ca. € 90,-	790GX	1.20/1.01	3	x16 (2), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 6 x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,53
MSI DKA790GX Platinum	ca. € 140,-	790GX/SB700	1.2/1.2	2	x16 (1), x1 (2), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3300, 128 MB Sideport, 5 x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,59
▶ Gigabyte MA78GM-S2H	ca. € 70,-	780G/SB700	F2/1.0	2	x16 (1), x1 (1), 2.0	1 x 1.000 MBit/s	HD 3200, 5 x SATA, 1 x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,62

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Latenzen: 5-5-5-18, 2T ** Latenzen: 9-9-9-27, 2T

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung*	Stabile Latenzen DDR2-800	Stabile Latenzen DDR2-1066	Wertung
Corsair TWIN2X4096-6400C4DHX	ca. € 50,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-4-12	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,58
OCZ Reaper X OCZ2RPX800EB4GK	ca. € 65,-	2 x 2.048 MB, DDR2-800	4-4-3-15	550 MHz, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,63
Transcend TX1066QLJ-2GK	ca. € 65,-	2 x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	590 MHz, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,64
▶ OCZ OCZ2P1066-4GK	ca. € 50,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-18	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-18, 2T	1,65
Chaintech Apogee GT	ca. € 70,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz, 2,2 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
G.Skill F2-8000CL5D-4GBPQ	ca. € 40,-	2 x 2.048 MB, DDR2-1000	5-5-5-15	510 MHz, 2,1 Volt	5-5-5-15, 1T	nicht möglich	1,80
MDT M2GB-800K	ca. € 20,-	2 x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	450 MHz, 1,9 Volt	5-4-4-12, 1T	nicht möglich	2,03

DDR3-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Maximale Übertaktung**	Stabile Latenzen DDR3-1333	Stabile Latenzen DDR3-1600	Wertung
Kingston Hyper X KHX12800D3LLK3/6GX	ca. € 170,-	3 x 2.048 MB, DDR3-1600	8-8-8-24	895 MHz, 1,65 Volt	5-5-5-10	7-7-7-20	1,73
▶ OCZ OCZ3P1600E4GK	ca. € 95,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	7-7-6-24	860 MHz, 2,0 Volt	5-5-5-12	7-7-6-24	1,91
Chaintech Apogee GT Blazer	ca. € 190,-	2 x 2.048 MB, DDR3-1600	8-8-8-24	850 MHz, 2,1 Volt	6-6-6-15	8-8-8-24	1,94

USB-STICKS

Produktname	Preis	Schnittstelle	Kapazität	Readyboost/U3-Unterstützung	Lesegeschwindigkeit	Schreibgeschwindigkeit	Mittlere Zugriffszeit	Wertung
Buffalo Firestix	ca. € 80,-	USB 2.0	8 GB	Ja/nein	32,8 MB/s	24,9 MB/s	0,5 ms	1,54
▶ OCZ Rally 2	ca. € 65,-	USB 2.0	32 GB	Ja/nein	31,2 MB/s	27,3 MB/s	0,8 ms	1,58
OCZ ATV	ca. € 30,-	USB 2.0	16 GB	Ja/nein	29,1 MB/s	21,7 MB/s	1,4 ms	1,62
Sandisk Cruzer Contour	ca. € 25,-	USB 2.0	8 GB	Ja/ja	29,0 MB/s	15,0 MB/s	0,6 ms	1,72
Corsair Flash Voyager	ca. € 125,-	USB 2.0	64 GB	Ja/nein	30,1 MB/s	16,7 MB/s	0,5 ms	1,78

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

22 Zoll (16:10)	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Viewsonic VX2262wm (1.680 x 1.050)	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	58 bis 275 cd/m²	Audio	1,94
Iiyama Prolite E2201W (1.680 x 1.050)	ca. € 170,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 300 cd/m²	-	2,00
▶ Viewsonic VX2260wm (1.920 x 1.080)	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	87 bis 300 cd/m²	Audio	2,03
Samsung Syncm. 2343BW (23 Zoll, 2.048 x 1.152)	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D	30 ms	Sehr gut	Gut	32 bis 270 cd/m²	Audio, Pivot	2,06
24 Zoll bis 27 Zoll (16:10)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
▶ Novita 2602WHD (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	23 ms	Sehr gut	Gut	47 bis 295 cd/m²	Audio	1,97
Benq FP241W (24 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m²	USB-Hub	1,99
Viewsonic VX2835wn (27,5 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 430,-	D-Sub, DVI-D, S-V., Ko., HDMI	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	132 bis 478 cd/m²	Lautsprecher	1,99
Asus VK246H (24 Zoll, 1.920 x 1.080)	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	26 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 242 cd/m²	Audio, Webcam	2,06
Viewsonic VA2626wm (26 Zoll, 1.920 x 1.200)	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D, HDMI	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	45 bis 304 cd/m²	Audio, Pivot	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Leerlauf/Zugriff)	Zugriff	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Wertung
▶ Samsung Spinpoint F1 HD103UJ	ca. € 85,-	SATA	1.000 GB	7.200	0,3 Sone/0,5 Sone	13,9/7,4 ms	32 MB	95,4/93,7 MB/s	2,52
Seagate Barracuda 7200.12 ST3500418AS	ca. € 55,-	SATA	500 GB	7.200	0,4 Sone/0,7 Sone	16,4/9,2 ms	16 MB	106,9/106,4 MB/s	2,53
WD Caviar Green WD20EADS	ca. € 240,-	SATA	2000 GB	5.400	0,2 Sone/0,3 Sone	14,4/7,0 ms	32 MB	77,4/77,5 MB/s	2,57

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 990,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-Chinema	ca. € 100,-	2+1 (Raumklang)	180 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 45,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Creative Gigaworks S750	ca. € 390,-	7+1	210 Watt	Je 70 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,52
Teufel Concept F	ca. € 230,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
▶ Teufel Concept E Magnum Power Edition	ca. € 180,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion	ca. € 140,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out, S/PDIF)	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,29
Auzentech X-Fi Forte 7.1	ca. € 140,-	X-Fi (EMU20K2)	5 x Line-Out (Kabelpeitsche), S/PDIF	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative X-Fi Xtreme Gamer	ca. € 60,-	X-Fi (EMU20K2)	3 x Line-Out	Gering	Sehr gut	Gut	1,37

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G9	ca. € 45,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	110-142 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,59
Roccat Kone	ca. € 60,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	3.200 Dpi	114-132 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,62
▶ Microsoft Sidewinder X5 (OEM)	ca. € 25,-	8 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	115 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,72

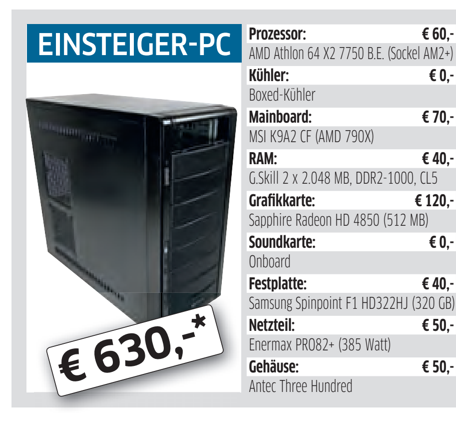
TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15 (Refresh)	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,42
▶ Microsoft Sidewinder X6	ca. € 40,-	Sehr gut	Full-Size/halbhoch	USB	32 + modulare Bauweise	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,48
Logitech G11	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,56

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

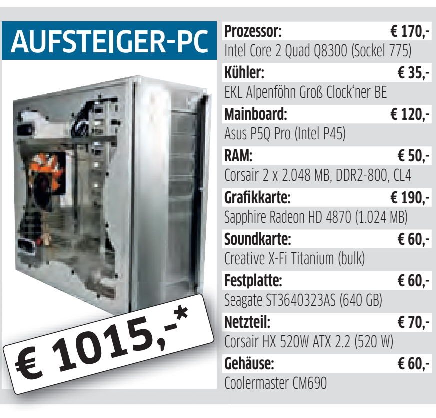
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



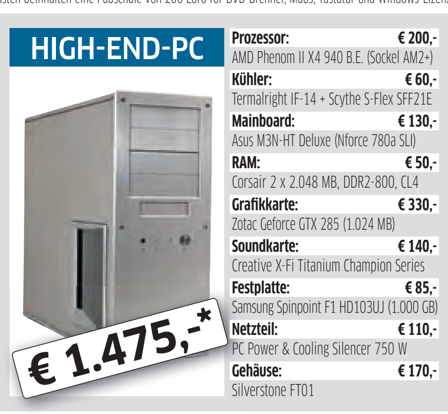
Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 X2 7750 B.E. (Sockel AM2+)	€ 60,-
Kühler: Boxed-Kühler	€ 0,-
Mainboard: MSI K9A2 CF (AMD 790X)	€ 70,-
RAM: G.Skill 2 x 2.048 MB, DDR2-1000, CL5	€ 40,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4850 (512 MB)	€ 120,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD322HJ (320 GB)	€ 40,-
Netzteil: Enermax PRO82+ (385 Watt)	€ 50,-
Gehäuse: Antec Three Hundred	€ 50,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Quad Q8300 (Sockel 775)	€ 170,-
Kühler: EKL Alpenföhn Groß Clock'ner BE	€ 35,-
Mainboard: Asus P5Q Pro (Intel P45)	€ 120,-
RAM: Corsair 2 x 2.048 MB, DDR2-800, CL4	€ 50,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon HD 4870 (1.024 MB)	€ 190,-
Soundkarte: Creative X-Fi Titanium (bulk)	€ 60,-
Festplatte: Seagate ST3640323AS (640 GB)	€ 60,-
Netzteil: Corsair HX 520W ATX 2.2 (520 W)	€ 70,-
Gehäuse: Coolermaster CM690	€ 60,-

HIGH-END-PC



Komponente	Preis
Prozessor: AMD Phenom II X4 940 B.E. (Sockel AM2+)	€ 200,-
Kühler: Termalright IF-14 + Scythe S-Flex SFF21E	€ 60,-
Mainboard: Asus M3N-HT Deluxe (Nforce 780a SLI)	€ 130,-
RAM: Corsair 2 x 2.048 MB, DDR2-800, CL4	€ 50,-
Grafikkarte: Zotac Geforce GTX 285 (1.024 MB)	€ 330,-
Soundkarte: Creative X-Fi Titanium Champion Series	€ 140,-
Festplatte: Samsung Spinpoint F1 HD103UJ (1.000 GB)	€ 85,-
Netzteil: PC Power & Cooling Silencer 750 W	€ 110,-
Gehäuse: Silverstone FT01	€ 170,-

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat legen wir Ihnen vor allem unser **Gothic**-Modspecial mit dem Community Patch 1.7 für **Gothic 3** sowie unsere sechs neuen Kampagnen für **Left 4 Dead (dt.)** ans Herz. Außerdem präsentieren wir Ihnen die gelungene und sehr umfangreiche Erweiterung **Stainless Steel 6.1** für **Medieval 2: Total War** von unserem treuen Leser Christian „King Kong" Walter. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
C&C 3: Tiberium Wars – Kanes Rache: Mappack	●	●	–
C&C Alarmstufe Rot 3: Mappack	●	●	–
Gothic 2: Battle of the Kings 3	●	●	–
Gothic 2: Juran	●	●	–
Gothic 2: Piratenleben	●	●	–
Gothic 2: Velaya – Geschichte einer Kriegerin	●	●	–
Gothic 3: Community Patch 1.7	●	●	–
Gothic 3: Questpaket 3 Update 1	●	●	–
Gratisspiel: Luka und der verborgene Schatz	●	●	–
Left 4 Dead: L4dmaps.com-Mappack	●	●	–
Medieval 2: Total War – Stainless Steel 6.1	–	–	●
TES 4: Oblivion – Cybiades	●	●	–
TES 4: Oblivion – Gates to Aesgaard Episode 2	●	●	–
TES 4: Oblivion – Magischer Levitationstrank	●	●	–
TES 4: Oblivion – The Blackwood Company	●	●	–
TES 4: Oblivion – Von Vernaccus zu Molag Bal	●	●	–
The Witcher: Evil Decision	●	●	–
Unreal Tournament 3: Prometheus	●	●	–

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

LEFT 12 DEAD
In Valves Zombie-Shooter **Left 4 Dead (dt.)** kann man zu viert sehr viel Spaß haben. Aber haben Sie sich nicht schon einmal gewünscht, mit noch mehr Spielern gegen die Infiziertenplage anzukämpfen? Die Modder Phoenix und Hunterbrute arbeiten derzeit an einer Modifikation mit dem bezeichnenden Titel **Left 12 Dead**. Darin treten bis zu zwölf Überlebende gegen die Zombies an. Hört sich spannend an. Wann die Mod erscheint, steht jedoch noch nicht fest.
Info: www.l4dmods.com

QUAKE LIVE
Völlig kostenlos treten Sie im Browserspiel **Quake Live** online gegen andere Spieler an. Das Spiel wird über einen Online-Account aktiviert und benötigt nur den Download eines kleinen Browser-Plugins. Finanziert wird das Ganze durch Ingame-Werbung, die Sie aber durch das rasante Tempo der Gefechte kaum wahrnehmen. Das Gameplay in **Quake Live** ist mit einem Wort zu beschreiben: schnell. Wer stehen bleibt, stirbt, und auch wer in Bewegung bleibt, wird sehr oft das Zeitliche segnen. Die Spielmodi bieten Standardkost: Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Duel und Clan Arena sind ebenso wenig neu wie die typische Waffenauswahl. Umfangreiche Statistiken und Tabellen informieren den Spieler jederzeit über seine eigenen Erfolge.
Info: www.quakelive.com

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Stainless Steel

Mittlerweile haben die Macher der **Medieval 2: Total War**-Mod **Stainless Steel** rund um Modder King Kong ihr Werk in der Version 6.1 vorgelegt, die jede Menge Änderungen am Hauptspiel mit sich bringt. Am auffälligsten sind die neuen Einheiten sowie die grafische Überarbeitung der bereits vorhandenen aus **Medieval 2**. Engländer, Schotten und Dänen wurden einer Frischzellenkur unterzogen und nunmehr blitzen die Rüstungen einen ganzen Tick prächtiger in der Mittagssonne als zuvor. Hierbei wurde laut Angaben der Entwickler zudem großer Wert auf historische Präzision gelegt.

Als neue Fraktionen stehen das Kumanische Khanat, der Kiewer Rus, die Krone Aragon, der Templerorden sowie das Choresmische Imperium zur Verfügung. Die wichtigsten Veränderungen betreffen jedoch das Spiel an sich. So wurde an der künstlichen Intelligenz (KI) der Computergegner gefeilt, um sie unter anderem in den Bereichen Wegfindung und Belagerung gegenüber **Medieval 2** zu verbessern. Sie müssen nun stärker als bisher auf Ihre Flanke achten, da diese Ihrem nun aggressiver agierenden Gegenüber als Schwachstelle bekannt ist und er dies auch auszunutzen versucht.

Aber nicht nur im Schlachtgetümmel wurde einiges verändert, auch auf der Strategiekarte erwarten Sie zahlreiche Neuerungen. In **Stainless Steel 6.1** besitzt beispielsweise jede Region individuelle Ressourcen, die es auf der sich von Gibraltar bis nach Vorderpersien erstreckenden Kampagnenkarte zu erobern gilt. Diese umfangreiche Mod erfreut Sie aber noch mit viel mehr – spielen Sie sie am besten gleich an! (ab) ❑

Info: www.totalwar-zone.de

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel



ATTACKE! | Die eigene Armee bereitet sich auf den Angriff der Feinde im Hügelland vor.

THE WITCHER

Evil Decision

Baumhohe Golems verrichten friedlich die Arbeit der Dorfbewohner, nachdem sie von der Priesterin Eldana durch Magie gezähmt wurden. Aus Dankbarkeit tritt der Großteil des Dorfes Eldanas neu gegründetem Orden bei. Doch die Idylle von Ban Glean ist trügerisch. Ein mordender Prophet terrorisiert die Bewohner und hat es dabei offenbar nur auf die Anhänger Eldanas abgesehen. Die Priesterin behauptet, sie brauche das Blut dreier Kinder, um dem Treiben des Propheten Einhalt zu gebieten, und so beauftragt der Bürgermeister Hexer Geralt mit dieser Aufgabe, was dieser jedoch entsetzt ablehnt. Keine Frage: Es ist was faul in Ban Glean und Sie machen sich auf, Licht in die Angelegenheit zu bringen. Die Befragung der Einwohner gestaltet sich allerdings schwierig, denn unter ihnen herrscht große Angst, und nicht nur vor dem Propheten …

Evil Decision von Modderin Hexenmeister Raven erzählt seine düstere Detektivgeschichte in sehr gut geschriebenen Dialogen. Die atmosphärische Mod kann entweder in Deutsch oder Englisch gespielt werden und bietet zwei bis drei Stunden sehr gute, spannende Unterhaltung, bevor eines von fünf möglichen Enden erreicht wird. (sd) ❑

Info: www.hexenmeister-raven.de



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

RIESIG | Hexer Geralt trifft im Dorf Ban Glean auf einen der verwunschenen Arbeiter-Golems.

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

TES 4: OBLIVION – MAGISCHER LEVITATIONS-TRANK
Sich einfach mal in die Lüfte erheben und über die wunderschönen Landschaften von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** schweben – das ist nun dank LadyLis und Brausebarts **Magischem Levitationstrank** möglich. An die Steuerung müssen Sie sich zwar erst gewöhnen, dafür gleiten Sie dann auch unter Tage elegant über Abgründe. Damit können Sie auch einfacher schwierigen Kämpfen entkommen oder eine Abkürzung nehmen.
Info: www.ei-der-zeit.com

SACRED-2-PATCH 2.40
Mit dem aktuellen Patch 2.40 erweitert Ascaron das Action-Rollenspiel **Sacred 2** um beeindruckende Physik-Effekte. Sind Sie Besitzer einer Geforce-Grafikkarte der Serie 8 oder höher, können Sie mit der PhysX-Beschleunigung nun im Wind wehende Blätter und überarbeitete Zauber- und Kampfeffekte genießen. Doch das Update führt noch weitere Spielelemente ein. So lässt sich jetzt in der Einzelspielerkampagne das Spiel jederzeit pausieren, Begleiter – sogenannte Hirelings – können nun direkt gesteuert werden. Die im Spiel erreichten Erfolge können Sie im Logbuch nachlesen und in der Eisregion stellen Sie sich neuen Herausforderungen. Des Weiteren wurden Abstürze und einige Programmfehler behoben. Der Patch wiegt dank dieser Verbesserungen über 200 Megabyte.
Info: www.sacred2.com

RUNES OF MAGIC

Pferderennen

Mit einem unterhaltsamen Pferderennen will Frogster sein Fantasy-Onlinerollenspiel **Runes of Magic** in den kommenden Wochen um ein weiteres Feature erweitern. Für das sogenannte Windläufer-Rennen können sich Abenteurer mehrmals am Tag gegen eine Teilnahmegebühr von wenigen Phirius-Marken einschreiben. Ihre Anmeldungen nimmt Michelle Lang, die Verwalterin des Rennens in Varranas, der Hauptstadt des Startgebiets, entgegen. Ähnlich wie in **Mario Kart** können Spieler Boni wie Verlangsamungseffekte und Geschwindigkeits-Booster auf der Strecke aufsammeln und damit ihre Konkurrenten abhängen. Gewinner des Rennens kassieren Phirius-Marken. (st) ❑

Info: www.runesofmagic.com



HOTTE HÜ! | Mit den Pferden bestreiten Sie nun spannende Rennen in **Mario Kart**-Manier.

UNREAL TOURNAMENT 3

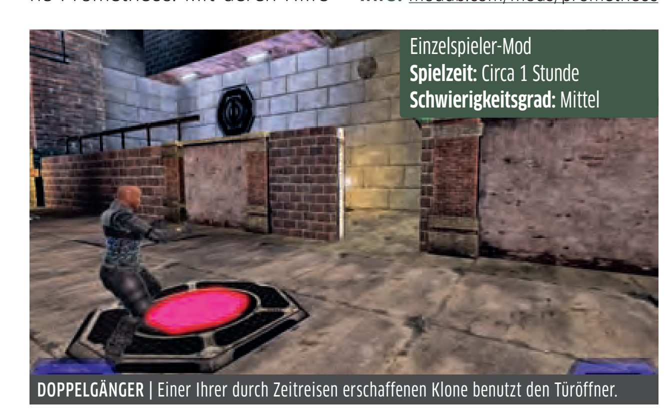
Prometheus

Gott Prometheus gilt in der griechischen Mythologie als Lehrmeister und Feuermeister der Menschheit. Nun leiht er einer Mod seinen Namen.

Um in der UT-3-Mod Schalterrätsel-Levels zu lösen, benötigen Sie statt starken Waffen jede Menge Hirnschmalz – und die namensgebende Zeitmaschine Prometheus. Mit deren Hilfe reisen Sie, oft sogar mehrmals, in der Zeit zurück, um dann gemeinsam mit Ihren früheren Ichs Mechanismen auszulösen, Türen zu öffnen und so schließlich das Levelende zu erreichen.

Die innovative Mod von Rachel „Angel Mapper" räumte in der zweiten Phase des Make Something Unreal Contests von Epic den 1. Preis ab. (mb) ❑

Info: moddb.com/mods/prometheus



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Mittel

DOPPELGÄNGER | Einer Ihrer durch Zeitreisen erschaffenen Klone benutzt den Türöffner.

EMPIRE: TOTAL WAR

Patch 2

So viel Spaß Creative Assemblys **Empire: Total War** auch macht, frei von Fehlern war es bei der Veröffentlichung nicht. Aber die Entwickler ruhen sich nicht auf den Lorbeeren des Spielerfolgs aus, sondern werkeln fleißig weiter an neuen Verbesserungen. Da der erste Patch für einige Abstürze mitten im Spiel sorgte, schoben die Macher gleich Nummer 2 hinterher.

Die zahlreichen Verbesserungen beinhalten eine überarbeitete Wegfindung, beseitigen Fehler im Speichersystem und begrenzen die Spielstände auf 1.000 Stück. Des Weiteren werden durch den Patch zahlreiche Abstürze innerhalb der Kampagne sowie Probleme beim Entern feindlicher Schiffe behoben. Im Mehrspieler-Modus ist es nun auch möglich, weltweit Mitspieler zu finden.

Allerdings sind damit offenbar noch nicht alle Fehler beseitigt. Das Team arbeitet nämlich schon an weiteren Patches. Ein Hotfix soll die wichtigsten kritischen Fehler beheben und ein anschließendes „Gameplay-Update“ spielerische Verbesserungen bringen. Worum genau es sich dabei handelt, steht allerdings noch nicht fest – genau wie ein Veröffentlichungsdatum der kommenden Patches. (ab) ❑

Info: www.totalwar.com



ANGRIFF! | In einem Wald in Schweden treffen die österreichische und die englische Armee aufeinander.

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

RACE DRIVER GRID

Das Rennspiel war zwar schon von Natur aus schick, nichtdestotrotz arbeitet User BeetleatWar1977 an einer Direct-X-10-Version von **Race Driver Grid** und veröffentlichte Anfang April bereits eine erste Betaversion davon. Über die Direct-X-10-Funktionen Pixel und Vertex Shader 4.0 will BeetleatWar1977 unter anderem AmbientOcclusion, AmbientOcclusionBlur und schönere Fahrzeugscheiben realisieren. Außerdem plant der User, auch **Colin McRae Dirt** mit einer solchen Mod zu polieren.

Info: www.forum-3dcenter.org

SLAPSHOT ONLINE

Das kostenlose Sport-Action-MMOG **Slapshot Underground** ist in die Open-Beta-Phase gegangen. Das spannende Streethockey-Spiel bietet sogar Rollenspielelemente und steht nun allen Interessenten offen.

Info: www.slapshot-underground.de

DSA: DRAKENSANG

Der Patch 1.1 enthält alle Features der Gold-Edition. Neben drei neuen Rüstungsteilen (Helm, Rüstung, Schulterpanzer) sind das neue Waffen, Gegenstände und Rezepte. Außerdem finden Sie im Ugdan-Hafen das Schiff „Thalria“, auf dem Kapitän Lando Diekmoller Sie als neuer Questgeber erwartet. Die „Maske des Meisters“ ist jetzt frei erhältlich und eine verbesserte Lootliste bietet in den Blutbergen und auf Burg Grimmzahn statt Kultistendolchen entsprechende Geldbeträge.

Info: www.drakensang.de

C&C3: TIBERIUM WARS: KANES RACHE

Mehrspielerkarten

Gemeinsam mit CnCHQ.de präsentieren wir Ihnen zwölf Mehrspielerkarten für **Command & Conquer 3: Tiberium Wars – Kanes Rache**.

Besonders gelungen finden wir Oasis Endgame von March und Seaside Combat von Gerold Bierbrauer. Oasis Endgame (vier Spieler) bietet sechs Tiberium-Türme und zwei EMP- sowie viele weitere Bunker, während Seaside Combat (vier Spieler) zahlreiche verschiedene Strategien beim Gefecht erlaubt.

Im Map-Pack stecken außerdem Beachhead, Dead Zone, Desert_Town, Fields of Iris, Island Tournament, Mountain Lake, Tiberium Lake Cracks, Tournament Shaft, Uphill Struggle und Wasteland Combat. (mb) ❑

Info: www.cnchq.de



Mehrspieler-Karten
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Verschieden

STRANDURLAUB | Beachhead ist keine symmetrische Map und für vier bis sechs Spieler ausgelegt.

C&C: ALARMSTUFE ROT 3

Mehrspielerkarten

Das Kartenpaket von CnCHQ.de enthält fünf frische Mehrspielerkarten für **Alarmstufe Rot 3**.

Indian Summer von Baryonyx bietet Platz für vier Spieler, die ein gut ausbalanciertes Schlachtfeld vorfinden. Da es nach Norden und Süden nur einen Landweg gibt, der über ein bebautes Plateau mit vielen Gebäuden führt, steht dort Häuserkampf auf dem Programm. Ebenfalls von Baryonyx stammt **Continental Waters**.

Im Paket enthalten sind außerdem die gelungenen Community-Karten **Deadly Extraction** (vier Spieler), **Der Kanal** (vier Spieler) sowie **Die Kanonen von Navarone** (zwei Spieler) von Hevoc001. (mb) ❑

Info: www.cnchq.de



Mehrspieler-Karten
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Verschieden

SÜDSEEFLAIR | **Continental Waters** bietet schicke Palmen – und ständige Angriffe von allen Seiten.

GRATISSPIEL

Luka u. d. verb. Schatz

Von Deck 13, den Machern von **Ankh** und **Jack Keane**, kommt das Gratisspiel **Luka und der verborgene Schatz**. Dass das klassische Point&Click-Adventure eine eher jüngere Zielgruppe bedient, merken Sie an den leichten Rätseln. Dass außerdem die Polizei in Gestalt der Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes die Finger bei der Erstellung im Spiel hatte, merken Sie auch, wenn Ihnen zwischen den Zeilen Warnungen vor Drogen und Alkohol auffallen.

Nachdem Luka und seine Freunde bereits im Vorgänger Luka und das geheimnisvolle Silberpferd einige Abenteuer bestehen mussten, gehen sie nun auf die Suche nach einem geheimnisvollen Schatz aus längst vergangenen Tagen.

Rätseln Sie anfangs noch zu Hause, geht die Suche später in einem Zeltlager weiter. Genretypisch stopfen Sie sich alles in die Taschen, was nicht niet- und nagelfest ist, reden mit anderen Charakteren und lösen leichte Kombinationsrätel und Minispiele. Gerade Einsteiger oder Kinder werden an diesem Adventure mit Sicherheit Freude haben; alte Adventure-Hasen hingegen sind unterfordert. (mb) ❑

Info: http://luka.polizei-beratung.de


ZEIGEFINGER | Zwischensequenzen lockern das Spiel auf und warnen vor Alkohol und Drogen.

Gratisspiel
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Einfach

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

HALF-LIFE 2: DECADENCE
Die Mod **Decadence** verwandelt **Half-Life 2** in einen apokalyptischen Taktik-Shooter. Zwei Teams aus je zwei Spielern kämpfen in einem Spielmodus, der „Conquest" gleicht, um Pumpstationen.
Info: www.decadencemod.com

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR (DT.) – UPDATE 1.4
Mit dem neuen Patch 1.4 für **Call of Duty: World at War (dt.)** verbessert Entwickler Treyarch nicht nur das Balancing und die Kompatibilität zu Mods des Shooters, sondern kredenzt Ihnen auch völlig kostenlos das Mappack 1. Darin befinden sich die drei Mehrspieler-Karten Kneedeep, Nightfire und Station, mit denen Sie in spannenden Mehrspieler-Partien Spaß haben. Der Patch war bei Drucklegung allerdings noch nicht verfügbar. Er soll aber baldmöglichst erscheinen.
Info: www.callofduty.com

EMPIRE: TOTAL WAR
Mit **WW1:TW** steht endlich eine der ersten großen Mods für **Empire: Total War** in den Startlöchern. Die Macher versprechen die für dieses Szenario typischen Kämpfe in Schützengräben und basteln an zusätzlichen Einheiten, zum Beispiel Panzern und Wasserfahrzeugen wie U-Booten und Dreadnoughts. Bessere Schadensmodelle der Wasserfahrzeuge, neue und bessere Schiffsformationen sowie ein größerer Einfluss des Wetters auf die Scharmützel sollen die Seegefechte deutlich intensiver gestalten.
Info: moddb.com/mods/ww1tw

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Neue Abenteuer

Dank hervorragender und stetiger Versorgung der **The Elder Scrolls 4: Oblivion**-Fans mit Mods erfreut sich Bethesdas Rollenspiel noch immer großer Beliebtheit und befindet sich selbst nach drei Jahren noch auf den Festplatten vieler Spieler. In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen zusammen mit dem Portal Ei der Zeit vier aktuelle und umfangreiche Modifikationen vor.

Gates to Aesgaard: Episode 2 – The Fifth Element setzt das Abenteuer aus Teil 1 fort. Sie wollen Rache für den Tod Ihrer Freundin und begeben sich dazu in das Reich Carhenia, eine Traumwelt von Stochan, dem aus Episode 1 bekannten Bösen. Hier erwartet Sie wieder eine Horrorgeschichte, die Ihnen die Nackenhaare zu Berge stehen lassen wird. Die Koukou-Studios beweisen mit ihrer Mod, was alles mit dem **The Elder Scrolls Construction Set** möglich ist. Genau wie Modder Deathless Aphrodite, der Sie auf die Insel **Cybiades** schickt. Hier erkunden Sie eine fantastische Landschaft und lösen ober- und unterirdisch zahlreiche Missionen. In einen mysteriösen Tempel verschlägt es Sie in Silvio Pfennigsdorfs **Von Vernaccus zu Molag Bal**. Als Sie am Ausgang der Kanalisation des kaiserlichen Gefängnisses eine Leiche entdecken, begeben Sie sich auf die Reise zum Amelion-Grab und dem Vernaccus-Schrein. Lange Wanderungen haben Sie auch in **The Blackwood Company** von Lionne und Lingweis vor sich, wenn Sie sich hier der Dunkelforstrotte anschließen wollen. In dieser neuen Gilde haben Sie jede Menge zu tun.

Diese vier Mods liegen in deutscher Übersetzung auf unserer DVD. Als **Oblivion**-Fan sollten Sie gleich losspielen! (ab) ❑

Info: www.ei-der-zeit.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Insges. circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

GATES TO AESGAARD: EPISODE 2 | Ein Skelett-Hüter attackiert den Spieler.

VON VERNACCUS ZU MOLAG BAL | Der Held erreicht das mysteriöse Amelion-Grab.

L4Dmaps.com

Neue Left-4-Dead-Karten

Von: Stefan Dworschak & Andreas Bertits

Zusammen mit der Webseite L4dmaps.com befriedigen wir das Bedürfnis der **Left 4 Dead (dt.)**-Fans nach neuen Kampagnen mit sechs spannenden Karten.

119 Crossfire

Die Karte **119 Crossfire** von Clan119 trägt ihren Namen nicht umsonst. In kaum einem anderen Level verschießen Sie mehr Munition als hier. Das Areal ist im Grunde nur eine zweigeschossige, in kräftigem Orange gehaltene Halle, in deren Mitte ein Turm steht. Auf diesem befindet sich ein Schalter, der einen 15-minütigen Countdown einleitet. Ist dieser abgelaufen, öffnet sich die Sicherheitsschleuse, durch welche die Überlebenden fliehen können. Bis dahin erwehren Sie sich bestens bewaffnet regelmäßigen Anstürmen aller Gegner, die das Kuriositätenkabinett von **Left 4 Dead (dt.)** hergibt. Dies umfasst, was bei den bisher veröffentlichten Karten selten der Fall ist, auch Tanks, welche Sie mit einem kräftigen Schlag vom Turm schleudern können. Die anschließende Landung in einer Horde Infizierter kann schnell zum virtuellen Tod führen. Genießen Sie eine Viertelstunde Holodeck in Zombie-Manier! (sd/ab) ❑

Info: www.l4dmaps.com



ABLENKUNGSMANÖVER | Eine Granate lenkt die Infizierten ab und Sie laden in Ruhe nach.

Dead City

Genau wie im Fall von **Death Aboard** (siehe rechts oben) wurden bei **Dead City** bislang die ersten drei von fünf Karten veröffentlicht. **Dead City** von ilcannibal bietet ein lebendiges Großstadtszenario inklusive liebevoll eingerichteter, aber natürlich verlassener Wohnungen, was der Atmosphäre sehr zugute kommt.

Modder ilcannibal schickt Sie auf Ihrer Flucht vor den grausigen Untoten unter anderem durch dunkle Seitenstraßen und über eine Brücke mit funktionstüchtigen Baskülen à la Londoner Tower Bridge. Dabei wirft er Ihnen Gegnerhorden in einer Größenordnung entgegen, wie sie auf Fan-Karten nur selten zu finden ist. Gepaart mit einer mäßigen Bewaffnung und recht wenig Munition ergibt sich ein dementsprechend fortgeschrittener bis hoher Schwierigkeitsgrad, was besonders für die erste und größte Karte Riverside gilt; aber auch die anderen Levels sind kein Zuckerschlecken. (sd/ab) ❑

Info: www.l4dmaps.com



HOHLE GASSE | Auf einer Brücke versperren Ihnen Fahrzeuge den Weg. Vorsicht, Alarmanlagen!

Death Aboard

Die Kampagne **Death Aboard** verspricht ein Finale furioso auf dem Leuchtturm einer kleinen Insel. Darauf dürfen Sie getrost gespannt sein, denn die drei bislang fertiggestellten der insgesamt fünf Karten sind hervorragend gestaltet. Die Gefechte sind hier zwar etwas weniger intensiv als etwa in **Death Knell**, das tut der Begeisterung jedoch keinen Abbruch.

Death Aboard von Modder Diputs lebt zu gleichen Teilen von der bleischwangeren Luft wie von der Authentizität der Schauplätze, eines unheimlichen Gefängnisses und einer Hafenanlage. Mitunter müssen Sie dabei vielleicht ein wenig Sucharbeit leisten, um Ihre Mitstreiter zum sicheren Container im Hafen zu führen. Modder Diputs ist mit **Death Aboard** eine der bislang besten und spannendsten Kampagnen für **Left 4 Dead (dt.)** gelungen und so warten wir voller Vorfreude auf die beiden noch ausstehenden Levels. (sd/ab) ❑

Info: www.l4dmaps.com



INFERNO | Brennende Fahrzeugwracks sorgen für eine düstere Stimmung in der Hafenanlage.

Death Knell

Flat Terminal ist die erste verfügbare, wenn auch chronologisch zweite Karte der Kampagne **Death Knell**. Die Überlebenden der Zombie-Invasion fliehen durch die Katakomben und U-Bahn-Schächte einer Stadt in Richtung Oberfläche.

Modder blueback hat sich bei der Gestaltung der Karte auch um Details wie herumliegende Leichen und blutbeschmierte Wände gekümmert, was die Atmosphäre noch bedrückender macht. Als besonderes morbides Schmankerl gibt es einen überrannten Sicherheitsraum zu bestaunen. Auch der Umstand, dass Sie nicht auf Leitern schießen können, ist ins Leveldesign eingeflossen und sorgt für knackige Stellen; vor allem dann, wenn oben ein Hunter-Zombie lauert. Insgesamt ein sehr stimmiger Level. Wir sind gespannt auf die weiteren Karten, die den Spieler letztendlich auf das Dach eines Hochhauses führen sollen, wo dann die ersehnte Rettung wartet. (sd/ab) ❑

Info: www.l4dmaps.com



WEGFINDUNG | Über den Steg im Hintergrund gelangen die Überlebenden in Richtung Oberfläche.

Heaven can wait

Heaven can wait ist gewissermaßen das Roadmovie unter den **Left 4 Dead (dt.)**-Karten. Nachdem das Flugzeug der Gruppe abgestürzt ist, gelangt das Team an eine Straße voller verlassener Fahrzeuge. Deren Besitzer sind allerdings nicht weit und durch das Virus zu hirnlosen Zombies mutiert.

Sie kämpfen sich folglich an der Straße entlang Richtung Stadt; dabei sollten Sie mit der Munition ungewohnt sparsam und gezielt umgehen, denn die Gegnermassen nehmen keine Rücksicht auf leere Munitionsmagazine. Die beiden Modder RomKa und SubFocuS verwenden in dieser Karte recht viele Ereignisse in Form der bekannten Infizierten-Anstürme, aber auch Skripte, welche die Umgebung betreffen. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber Sie werden zum Beispiel plötzlich gezwungen, Ihre Route zu verändern, was Sie zu einem unheimlichen, verlassenen Bauernhof führt – packend! (sd/ab) ❑

Info: www.l4dmaps.com



VERLASSEN | Verlassene Lastwagen der Armee verheißen nichts Gutes: Die Infektion tobt weiter.

Zelda

Ein ästhetischer Höhepunkt der Modding-Szene ist diese Karte des Modders zteer sicherlich nicht, ihre Berechtigung hat **Zelda** allerdings dennoch, bietet sie doch mit ihrer Rätselstruktur ein außergewöhnliches Szenario.

Sie bahnen sich Ihren Weg durch recht öde, helle, hohe Hallen und versuchen, zum Endpunkt zu gelangen. Dieser ist auf einer Karte markiert, die Sie stets als Projektion an der Decke begleitet. Sie gibt auch Auskunft über die Anzahl vorhandener Schlüssel, mit denen sich Türen zu benachbarten Räumen öffnen lassen. Nebenbei werden Sie selbstverständlich wieder von Horden übellauniger Virusträger bestürmt. Die eigentliche Herausforderung besteht allerdings darin, die Orientierung im Gebiet nicht zu verlieren bzw. die Nerven zu behalten, wenn Sie sich wieder einmal „verlaufen" haben. **Zelda** stellt die schwierigste Kopfnuss unter den **Left 4 Dead (dt.)**-Mods dar. (sd/ab) ❑

Info: www.l4dmaps.com



MYTHISCH | Atlasstatuen begrüßen Sie in der Eingangshalle. Ob sie wohl den Weg kennen?

Gothic 3: Community Patch 1.7

Hoffnung für Myrtana! Die Fangemeinde sorgt für Feinschliff beim Rollenspiel.



FLAMMENTOD | Der Dämon von Gotha ist auch mit Flammenschwert eine harte Nuss im Kampf.



FEUCHTGEBIET | Grafische Effekte wie das Wasser sind jetzt deutlich schicker.

Nach einem Jahr harter Arbeit legen die Entwickler des **Gothic 3 Community Patchs 1.7** nun ihr sehnsüchtig erwartetes Opus Magnum vor: eine umfassende Modifikation, deren Änderungsliste inklusive aller früheren Patches fast 30 Seiten füllt.

Ziel war es dabei vor allem, Bugs und Logikfehler zu beseitigen, die den Spielspaß empfindlich drückten. So wird zum Beispiel jetzt verhindert, dass eine Quest immer noch aktiviert bleibt, obwohl der Auftraggeber schon lange das Zeitliche gesegnet hat. Aber auch in Grafik und Spielmechanik wurde eingegriffen.

Das „alternative Balancing" beinhaltet ein grundlegend modifiziertes Kampfsystem. So ist es nun beispielsweise möglich, abhängig vom Schwierigkeitsgrad und aktivem alternativen Balancing oder aktiver neuer KI, dass Sie im Nahkampf ein, zwei oder drei Gegner gleichzeitig angreifen, was den Schwierigkeitsgrad erhöht. Die Macher wollten das aber „nicht allen Spielern aufzwingen" und bieten das „alternative Balancing" optional an. Aber auch Rüstungs-, Schild- und Schwerteigenschaften und Attributsanforderungen wurden besser abgestimmt und Preise entsprechend festgelegt.

> „Ich bin absolut überwältigt vom Patch!"
> User Kurzer, auf worldofplayers.de

Die Welt von Myrtana wird mit dem Community Patch 1.7 nicht nur schöner, sondern ebenfalls deutlich flüssiger, auch wenn **Gothic 3** immer noch nach einem starken Rechner verlangt, auf dem das bekannte Laderuckeln nach wie vor auftritt. Abstürze traten in unserem Testlauf aber nicht mehr auf. Trotzdem kann dem Spiel den Entwicklern zufolge noch immer nach sechs bis sieben Stunden der Speicher ausgehen, was sich aber durch einen Neustart des Spiels beheben lässt. (mb) ❑

> „Performance und neues Wasser überzeugen."
> User Maggiefix, worldofplayers.de

Info: www.g3cpt.de

Gothic 3: Questpaket 3.0

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Verschieden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

RÄUCHERMÄNNCHEN | Wenn Sie Mamuk Sumpfgras bringen, dreht er sich eine Zigarette daraus.

FÜNF GEWINNT | Als neue Quest müssen Sie Bandaro in Mora Sul fünf Sandcrawlerzangen bringen.

Passend zum Release des **Gothic 3 Community Patches 1.7** – und auf diesen aufbauend – ist Mitte März auch das neue **Questpaket 3.0** von Johann-Markus Hermann aka Humanforce erschienen. Das Questpaket kann ausschließlich mit diesem Patch gespielt werden und besitzt nun deutsche Sprachausgabe. Eine Auftragsreihe mit 81 Hauptquests erzählt einen Teil der Geschichte des gefürchteten „Ewiglebenden". Außerdem bietet das Paket eine Belohnung für jene Spieler, die alle Druidensteine aufspüren, sowie 21 Aktionsquests, die ohne Auftraggeber funktionieren und durch spezielle Taten wie bei einem Achivement-System beendet werden.

Das Paket greift ebenfalls in die Spielbalance ein. Es bringt unter anderem neue Rüstungs- und Monstertexturen und verändert die Attribute mehrerer NPCs sowie manche Quests. So hat nun etwa jeder Spieler die Möglichkeit, sich den Zugang nach Ishtar zu verdienen. Alle Dialoge der Aufträge des **Questpakets 3.0** sind komplett in Deutsch vertont. Weil sich dafür Mitglieder der Community ans Mikrofon setzten, entstehen aber atmosphärische Schnitzer. Besonders wenn sich die Stimmen von Original- und Questpaket-Sprechern plötzlich abwechseln – etwa in einem durch das Questpaket erweiterten Auftrag.

Nichtsdestotrotz sind **Community-Patch** und **Questpaket 3.0** eine außergewöhnliche Leistung der Fangemeinde. Beide Erweiterungen machen **Gothic 3** nach Meinung vieler Spieler endlich zu dem Spiel, das am Erstverkaufstag beim Händler hätte stehen sollen. (mb) ❑

Info: www.worldofgothic.de

INTERVIEW MIT **MAIK „ROIDANTON“ SILLUS**

„Es hat niemand etwas auf die Community abgewälzt.“

PC Games: Konntet ihr bei der Patch-Entwicklung auf Code-Dokumentationen oder Entwicklertools zurückgreifen?
Sillus: „Uns standen dank Jowood und Piranha Bytes der Code und der dazu passende Editor von Anfang zur Verfügung. Ebenso die weiteren Tools von PB. Aber wir nutzten auch Eigenentwicklungen, z. B. ein Tiny-Hexer-Script von Urban und lichtwicht. Eine Dokumentation des Codes stand uns nicht zur Verfügung. Es gibt zwar Kommentierungen im Code, die sich aber größtenteils auf Details beschränken. Um uns jedoch vom „großen Ganzen“ ein Bild zu machen, mussten wir vieles selbst herausfinden. Manchen war in diesem Stadium die Trial&Error-Methode ein guter Freund.“
PC Games: Was waren die größten Schwierigkeiten bei der Erstellung des Patches?
Sillus: „Diese bestand zweifellos in der Handhabung des Editors und der Einarbeitung in den Quellcode. Leider hatten wir zum Ende hin auch größere Probleme durch die Navigation.“
PC Games: Wie viele Leute gehören zum CP-Team und wie habt ihr euch gefunden?
Sillus: „Zum CP-Team gehören aktuell 14 Mitglieder, richtig aktiv sind aber nur noch ca. 12. Diese Zahl variierte durch Abgänge oder Neuzugänge. Glockenbeat hatte dann die Idee, ein Team aufzustellen, das Patches für **Gothic 3** erstellen sollte, wobei ihm diese Idee eher als Fan denn als Mitarbeiter im Community Management kam. Er fragte bei potenziellen Kandidaten an, ob sie bei solch einem Projekt mitmachen würden, darunter auch bei den heutigen Teammitgliedern mdahm und Hans Trapp.“
PC Games: Auf welche Änderung(en) durch den Patch seid ihr besonders stolz?
Sillus: „Stolz sind wir auf das komplette Ergebnis. In die neuen Features ‚Alternatives Balancing‘ und ‚Alternative K.I.‘ flossen aber unsere eigenen Ideen ein, um den Spielern ein wenig das zu geben, was wir alle vermisst haben. Aber auch, dass das Spiel nun bei vielen Spielern performancetechnisch viel besser läuft.“
PC Games: Die Wegfindung von NPCs war ein heftiger Kritikpunkt in **Gothic 3** ...
Sillus: „Wir konnten viele Probleme beheben, aber leider nicht alle. Es gibt also auch weiterhin Wegfindungsprobleme. Grund hierfür ist zum einen, dass jedes noch so kleine Wegfindungsproblem einzeln angepackt und korrigiert werden musste. Zum anderen gab es am Ende der Entwicklung des 1.70-Patch Probleme mit der Wegfindung nach der Erstellung (Compilierung) der Welt. Die Wegfindungsänderungen waren so umfangreich geworden, dass es zu unvorhergesehenen Problemen im Spiel selber kam. Wir haben das Problem zwar einigermaßen eingrenzen können, aber wir wussten nicht, ob es sich überhaupt lösen lassen würde oder wie viel Zeit wir dafür hätten aufwenden müssten. Da es auch mehrere Monate hätten sein können, entschlossen wir uns zur Kürzung der Wegfindungsänderungen.“
PC Games: Ist **Gothic 3** nun so, wie ihr es euch von Anfang an erhofft habt, oder gibt es noch Dinge, die ihr euch für das Spiel wünscht, die noch nicht eingearbeitet sind?.
Sillus: „Es ist nun zum Teil so, wie es zu Anfang hätte sein können. Leider besteht da noch immer das Problem mit der Story, an der wir nichts machen konnten.“
PC Games: Wird es einen weiteren **CP** für **Gothic 3** geben? Oder sogar für **Götterdämmerung**?
Sillus: „Für **Gothic 3** wird es keinen weiteren **CP** mehr geben, der 1.70 war unsere letzte Arbeit. Wenn größere und neue Probleme durch ihn auftreten sollten, werden wir, falls nötig, noch einen Patch herausbringen. Für **Götterdämmerung** werden wir keinen Patch erstellen. Daran arbeitet Trine. Außerdem hatten wir hierzu keine Anfrage gehabt.“


Maik „RoiDanton“ Sillus (33), Projektleiter CP

PC Games: Was versprecht ihr euch davon, den Patch zu machen? Nur, **Gothic 3** zu verbessern? Hofft ihr, dass die Industrie auf euch aufmerksam wird? Fühlt ihr euch nicht wie die „Ausputzer“ von Jowood, das hier scheinbar das Patchen auf die Community „abwälzt“?
Sillus: „Wir haben diesen Patch für uns gemacht, damit **Gothic 3** besser wird und weniger Bugs vorhanden sind. Aber wir haben diesen Patch auch für alle **Gothic**-Fans gemacht, damit sie auch in den Genuss einer bugfreieren Welt kommen. Natürlich ist dieses Projekt für einige von uns Werbung für sich selbst. Da der eine oder andere noch Schüler ist, finde ich es einen sehr guten Anfang für diese. Es hat niemand etwas auf die Community „abgewälzt“. Die Community hat von allein mit der Fix-Erstellung begonnen. Es ist dann in einem Team gebündelt worden, um effektiver und effizienter arbeiten zu können. Außerdem stand der ursprüngliche Entwickler nicht mehr zur Verfügung und Jowood konnte mit unserer und Spellbounds Hilfe noch einen weiteren offiziellen Patch herausbringen.“

INTERVIEW MIT **JOHANN-MARKUS „HUMANFORCE“ HERMANN**

„Für **Götterdämmerung** wird es kein Questpaket geben.“

PC Games: Woher nimmst du deine Ideen?
Hermann: „Ich bin ein kreativer Mensch und begnadeter Tagträumer. Bevor ich eine Questreihe schreibe, muss eine Hintergrundgeschichte existieren. Solche Geschichten fallen mir praktisch überall ein. Bisher ist es noch nicht passiert, dass ich mich vor den Rechner setze und ideenlos auf den Bildschirm starre. Allerdings ist es eine Sache, Ideen oder Geschichten im Kopf zu haben, und eine andere, diese sinnvoll umsetzen zu können. Ein Großteil lässt sich leider nicht realisieren.“


Johann-Markus Hermann, Leiter Questpaket

PC Games: Was ist deine Lieblingsquest im **QP**?
Hermann: „Da schwanke ich zwischen den Questreihen „Seuche in Mora Sul“ und dem „Ewiglebenden“. Bei beiden betrat ich Neuland und ich denke, dass sie mir gelungen sind.“
PC Games: Wie viel Text wurde vertont?
Hermann: „Nachbesserungen oder ein Austausch der Sprecher führten zu insgesamt 4.120 vertonten Dialogzeilen. Es ist nur eine grobe Schätzung, aber ich glaube, das **QP 3.0** enthält über 2,5 Stunden Sprachausgabe.
PC Games: Wird es ein weiteres Questpaket bzw. eines für **Götterdämmerung** geben?
Hermann: „Abseits der Fehlerbehebung wird noch ein größerer Versionssprung erscheinen. Damit werde ich aber keine Quests mehr integrieren, dafür ein paar größere Erweiterungen des Hauptspiels. Zum Beispiel möchte ich Händler und wichtige Personen auf die Rüstung des Helden reagieren lassen. Das ist eine komplizierte Angelegenheit, aber ich werde es auf jeden Fall versuchen. Außerdem kommen weitere Sprachen (Englisch, Französisch, Italienisch. Spanisch, Russisch) hinzu, aber ohne Sprachausgabe. Für **Götterdämmerung** wird es kein Questpaket geben. Definitiv nicht.“
PC Games: Freust du dich auf **Risen** und **Arcania – A Gothic Tale** (aka **Gothic 4**)?
Hermann: „Auf jeden Fall! Ich bin Rollenspiel-Fanatiker und **Arcania** und **Risen** sind für mich die Rollenspielhöhepunkte. Aber ich werde mich hüten, voreilig eines von beiden Spielen zu kaufen. Selbst wenn der Eindruck noch so gut ist.“

Gothic-2-Mods

Wir präsentieren Ihnen die aktuellsten und beliebtesten Mods für **Gothic 2**.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel



▲ **ZOFF MIT DER ECHS** | An der Küste von Juran lauern fiese Echsenmenschen, die dem jungen Bauern ordentlich zu schaffen machen.



▶ **TANZ DER TOTEN** | In einer Höhle trifft der Held auf grausige Zombies. Diese sehr harten Gegner sollten Sie erst spät im Spiel bekämpfen, wenn Sie stark genug sind, die tödlichen Hiebe der Untoten wegzustecken.

Juran

Entführt von einem gewaltigen Drachen, verschlägt es einen Bauern von der aus Gothic 2 bekannten Insel Khorinis auf das Eiland Juran. Hier muss sich der Neuankömmling erst einmal zurechtfinden, bevor er sich aufmachen kann, einen Weg zurück in seine Heimat zu suchen. Wie aus den Gothic-Spielen gewohnt beginnen Sie als wenig beliebter Schwächling, der sich erst durch diverse Aufgaben und Kämpfe zu einem echten Helden mausert.

In der Hafenstadt gibt es viel zu tun. Die Rattenplage muss eingedämmt, ein verlorenes Amulett wiedergefunden und einem Soldaten Essen gebracht werden. Fast jeder der zahlreichen Nichtspielercharaktere hat einen Auftrag für Sie. Der Hauptcharakter ist in den Gesprächen nett mit deutscher Sprachausgabe unterlegt. Auch einige der Nebenpersonen sprechen Deutsch. Die restlichen Texte müssen Sie lesen.

Abseits der Hauptmission können Sie viele Verstecke und interessante Orte finden. Wenn Sie im Hafen ins Meer schwimmen, entdecken Sie beispielsweise eine Insel, auf der sich eine abgestürzte Rakete befindet. Die Kämpfe gegen die Feinde haben es in sich. Daher sollten Sie immer darauf achten, Ihren Helden zu verbessern und mit durchschlagskräftigen Waffen zu versehen. Juran von Thomas Brähler ist eine sehr umfangreiche Mod mit einer spannenden Geschichte, die sehr gut die Atmosphäre der Gothic-Serie einfängt. (ab) ❑

Info: www.worldofgothic.de

Battle of the Kings

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Eine Gothic 2-Mod der anderen Art erwartet Sie mit Battle of the Kings. Hier erledigen Sie keine Missionen, erforschen keine neue Insel und erleben auch keine frische Geschichte. Vielmehr sind Sie der Kommandant eines Lagers und Ihre Aufgabe ist es, den gegnerischen König auszuschalten und den eigenen Herrn zu beschützen. In der mittlerweile dritten Version der Mod von Robin „Milgo" Dick wählen Sie zwischen einer von vier Fraktionen und drei Schauplätzen aus. Sie beginnen mit dem Haus des Königs und einigen Verwaltern. Über diese bilden Sie per Gespräch Soldaten, Söldner und Helden aus, errichten eine Schmiede, ein Magierhaus oder eine Mine zum Goldabbau, geben Waffen und Rüstungen in Auftrag und verbessern Ihre Armee. Die Krieger begeben sich selbstständig auf den Weg zur gegnerischen Basis, um die Feinde und den bösen König zu eliminieren.

Eingreifen können Sie zwar auch, aber nur ohne Waffen. Daher ist Ihr Held den Gegnern unterlegen und kann zwar bei den Schlachten zusehen, sollte sich aber nicht daran beteiligen, sondern auf die Rolle des Kommandanten beschränken. Sobald Ihre Soldaten die Lebenspunkte des feindlichen Königs auf null reduziert haben, gewinnen Sie. Achten Sie aber darauf, jeden Zugang zu Ihrem Lager zu schützen und Ihre Armee gut auf den Wegen zu verteilen. Battle of the Kings macht großen Spaß und richtet sich vor allem an Strategen. Nur mit der richtigen Taktik und Geduld kommen Sie hier ans Ziel. (ab) ❑

Info: www.worldofgothic.de



KÖNIGSMORD | Einer Ihrer Helden greift den König des gegnerischen Untoten-Lagers an.



VERWALTUNGSARBEIT | Beim Verwalter geben Sie Aufträge in Arbeit und verbessern Ihre Armee.


DAS BRENNT! | Velaya bekämpft in der Wildnis einige Harpyen mit Feuermagie.


SO EIN KAMPF | Die gut gerüstete Velaya stellt sich allen Gefahren auf der Insel Khorinis.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Velaya: Geschichte einer Kriegerin

Velaya, die Heldin dieser Mod, ist vielen Spielern als die stille Frau von Gomez aus Gothic 1 bekannt. Spielte sie dort mehr oder weniger eine Nebenrolle, hat sie sich jetzt zur Hauptdarstellerin gemausert. In der Gothic 2-Mod Velaya: Geschichte einer Kriegerin bestimmen Sie als Spieler die Geschicke dieser Frau, die zu Beginn der Geschichte als Magd auf Onars Hof arbeitet. Eines Tages, wenige Wochen nach dem Ende von Gothic 2, wird sie vom Söldner Dar niedergeschlagen. Daraufhin beschließt sie, sich zu rächen.

Nette Leute auf dem Hof, allen voran Cord und Thekla, sind ihr behilflich. Zunächst lautet das Ziel, in die Stadt zu kommen, was Velaya auch gelingt. Doch hier fängt das Abenteuer erst richtig an. Goblins stellen eine Bedrohung für die Stadt Khorinis dar. Weitere Missionen, etwa die Zerstörung aller Beliar-Schreine auf der Insel oder die Zerschlagung eines Spionagenetzwerks, warten ebenfalls auf sie. Nicht zu vergessen die fiese Ork-Armee, die in einem Wald auf die Gelegenheit zum Angriff lauert. Als im Hafenviertel von Khorinis eine tödliche Krankheit ausbricht, liegt es wieder an der tapferen Kriegerin, sich um das Problem zu kümmern. Schon bald stellt sich heraus, dass vor der Stadt das legendäre Totenschiff vor Anker liegt. An Bord grausige Untote, welche die Seuche verbreiten. Hier kann nur Magier Myxir weiterhelfen! Als wäre das alles nicht schon schlimm genug, deckt Velaya auch noch eine Verschwörung um finstere Beliar-Kultisten auf. Velaya: Geschichte einer Kriegerin überzeugt mit einer spannenden, durchdachten und groß angelegten Geschichte sowie lustigen Dialogen. (ab) ❑

Info: www.worldofgothic.de

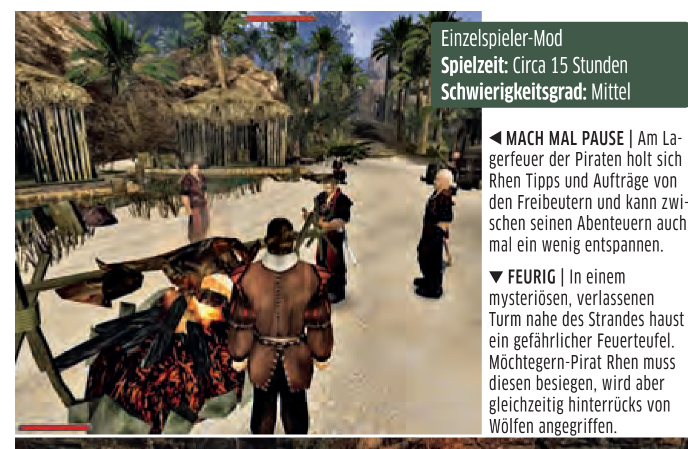
Piratenleben

Wenige Wochen nach dem Ende von Gothic 2 teleportiert sich der junge Rhen per Schriftrolle an einen Strand vor der Insel Khorinis und möchte Pirat werden. Der Anführer der Augenklappenträger, Käpt'n Greg, hat ein paar Missionen, die Sie für ihn erledigen sollen, bevor er es in Erwägung zieht, Sie in die Gemeinschaft aufzunehmen. Keine leichte Aufgabe, aber aus zahlreichen Abenteuern in der Gothic-Welt sind Sie das ja schon gewohnt. Also erforschen Sie die große Insel, auf der sich natürlich auch zahlreiche gefährliche Feinde befinden. Da heißt es, Geduld zu beweisen und den Charakter hochzuleveln. Schließlich kämpft es sich als Muskelprotz mit Zweihandschwert und Ritterrüstung besser als in Lumpen und mit einem Holzstock bewaffnet. Sind Sie erst einmal in die Runde der Freibeuter aufgenommen, erwarten Sie in den späteren Kapiteln spannende Quests rund um Rum und Piratenlieder. Etwa 15 Stunden verbringen Sie in dem neuen Gebiet, bekämpfen fiese Monster, erforschen geheime Orte und sammeln frische Gegenstände auf. Die sehr spannende Geschichte ist durch die zweistündige deutsche Sprachausgabe untermalt. Allerdings erreicht diese nicht die Professionalität des Hauptspiels, doch die Modder haben sich redlich Mühe gegeben, die Piratenatmosphäre einzufangen.

Zwar gehört Piratenleben zu den ältesten Modifikationen für Gothic 2, doch gleichzeitig auch zu den besten und umfangreichsten. Das neue, große Gebiet ist sehr hübsch gestaltet und lädt zu langen Wanderungen ein. Die Nichtspielercharaktere, auf die Sie im Lauf der Handlung treffen, fügen sich mit ihrer rauen Art hervorragend in die Gothic-Welt ein. Falls Sie aus nostalgischen Gründen das alte Gothic-Gefühl wieder aufleben lassen wollen, installieren Sie Piratenleben! (ab) ❑

Info: www.piratenleben.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 15 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel


◀ **MACH MAL PAUSE** | Am Lagerfeuer der Piraten holt sich Rhen Tipps und Aufträge von den Freibeutern und kann zwischen seinen Abenteuern auch mal ein wenig entspannen.


▼ **FEURIG** | In einem mysteriösen, verlassenen Turm nahe des Strandes haust ein gefährlicher Feuerteufel. Möchtegern-Pirat Rhen muss diesen besiegen, wird aber gleichzeitig hinterrücks von Wölfen angegriffen.

SPIELE-WUNDERLAND | Die Plattform Steam hat mittlerweile ein Riesenangebot an Titeln im Sortiment. Eine kleine Auswahl davon sehen Sie hier, darunter Klassiker wie **Counter-Strike (dt.)** oder auch neue Produkte wie **Mirror's Edge** oder **Empire: Total War**. Und: Es werden täglich mehr.

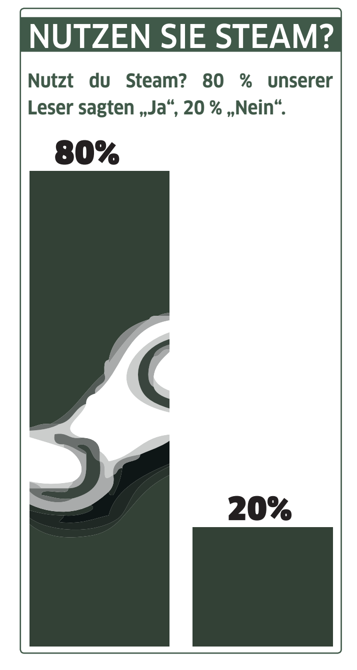
Die verhasste, geliebte Plattform

Von: Robert Horn

Von früher bis heute: Ein Blick auf das Erfolgsmodell Steam.

NUTZEN SIE STEAM?

Nutzt du Steam? 80 % unserer Leser sagten „Ja", 20 % „Nein".



Counter-Strike (dt.) ist an allem schuld. Und damit beziehen wir uns nicht auf die unsägliche Killerspiel-Debatte, die derzeit wieder zu neuer Negativ-Höchstform aufläuft. Nein, wir meinen Steam. Valves Online-Plattform, die seit ihrer Veröffentlichung 2003 vom Nischenprodukt zur international beachteten Vertriebsform aufgestiegen ist.

Ein Blick auf die Anfänge: Als **Counter-Strike (dt.)** 1999 (zuerst als Modifikation, später als eigenes Spiel) für **Half-Life (dt.)** erschien und der Mehrspieler-Shooter in Windeseile zum beliebtesten Online-Spiel avancierte, rauchten bei Valve die Köpfe. Denn mit der traditionellen Methode, dem Netzwerk WON (World Opponent Network), erreichte man nicht genügend Spieler. Es musste ein System geschaffen werden, das große Spielerzahlen zuließ, guten Schutz gegen Betrüger bot und automatische Updates unterstützte. Die Idee zu Steam war geboren.

Ein paar Jahre später, nämlich 2002, hatte Steam dann seinen ersten Auftritt. Damals wurde die erste Version mit **Counter-Strike** 1.4 getestet, war aber noch nicht zwingend für die Spieler. Doch das System bewährte sich und so wurde Steam mit **CS** 1.6 flächendeckend eingeführt. Die Empörung unter den Spielern kannte keine Grenzen. Schließlich wurde man aus gewohnten Bahnen gerissen, einem Service ausgeliefert, der Gottweißwas mit dem Rechner anstellte! Zudem verschlang Steam deutlich mehr Rechnerleistung, sodass einige Spieler schlicht auf der Strecke blieben. Denn seine Tauglichkeit musste Steam unter den kritischen Augen der Spieler erst noch unter Beweis stellen. Aller Protest nützte nichts, Valve schaltete WON ein Jahr später endgültig ab. Verärgerte Fans schufen daraufhin WON2; noch heute sind damit Partien mit **Counter-Strike** 1.5 möglich.

Es dauerte einige Zeit, bis Valve es schaffte, das angeknackste Vertrauen zurückzugewinnen. Die Hoffnung vieler, Steam würde scheitern, zerbrach jäh, als Valves Vorzeige-Shooter **Half-Life 2 (dt.)** in die Läden kam. Denn Gordons Abenteuer waren – als Erstes im Handel erhältliches Spiel überhaupt – direkt an Steam gebunden. Auch hier kam es durch mangelhafte Information auf den Verpackungen zu Protesten wütender Käufer. Das führte sogar so weit, dass Valve vom deutschen Verbraucherschutz wegen dieser Versäumnisse abgemahnt wurde. Da **Half-Life 2 (dt.)** auch direkt über Steam erhältlich war, kam es infolgedessen zu Rechtsstreitigkeiten mit Publisher Vivendi. Valve gewann, die Wege trennten sich. Der Erfolg von Steam aber war nicht mehr aufzuhalten.

Besonders unabhängige Entwickler fanden in Valves Plattform ein Eldorado. Denn gerade kleine Studios kommen selten oder gar nicht an Verträge mit großen Publishern, da sich der Vertrieb der unbekannten Spiele kaum lohnt. Auch Steam war in der Anfangszeit eine reine Valve-Spiele-Plattform, Publisher kamen nicht auf den Gedanken, diese Vertriebsform für sich zu nutzen. Das änderte sich mit **Rag Doll Kung Fu**. Dieses kleine Hobbyprojekt des Programmierers Mark Healey wurde 2005 über Steam veröffentlicht. Zwar konnte das witzig animierte Werk spielerisch kaum überzeugen, doch es zeigte,



dass Steam mehr ist als eine reine Valve-Geschichte. Im Nachhinein erwies sich der Verkauf von Rag Doll Kung Fu für Valve als Segen, eine neue (und die wohl wichtigste) Tür wurde geöffnet.

Heute tummeln sich viele unabhängige Indie-Spiele auf Steam, die meist zu einem kleinen Budget erhältlich sind. Allerdings muss man erwähnen, das viele Spiele ihren ersten Auftritt einer anderen Plattform zu verdanken haben: Konsolenspieler kennen die meisten Titel von Xbox Live Arcade, einer Online-Spielesammlung für die Xbox 360. Trotzdem ist Steam derzeit eine gute Wahl für Entwickler mit kleinem Geld, um ihre Babys der breiten PC-Öffentlichkeit zu präsentieren.

Der wirklich große Erfolg der Indie-Spiele bestand allerdings darin, auch großen Publishern die Angst vor Steam zu nehmen. Denn gerade die hatten Valves Projekt immer argwöhnisch betrachtet. Klar, warum sollte man auch seine eigenen Spiele jemand anderem zur Veröffentlichung anvertrauen? Nach und nach trauten sich die ersten Großen der Branche, darunter Vorreiter Activision. Allerdings waren es nicht die großen, wichtigen Titel, die zuerst auf Steam erschienen. Ältere Titel wurden probeweise angeboten, etwa die ersten Call of Duty-Teile. Auch Sega begann 2006 mit Medieval 2, die erfolgreiche Strategieserie über Steam einem größeren Publikum zu eröffnen.

Der Erfolg kam, andere Publisher stiegen ein. Eidos schickte Agent 47 (aus der Hitman-Serie) ins Rennen, Ubisoft und zuletzt auch Electronic Arts folgten und publizierten ihre großen Titel. Valve stieg vom Spieleentwickler zum Spiele-Publisher auf. Doch noch immer waren es fast nur Valve-eigene Spiele, die zwingend einen Steam-Zugang voraussetzten. Doch

FIRMENPORTRÄT

Das amerikanische Entwicklerstudio Valve hat sich über Jahre einen Ruf als exzellenter Spielehersteller erarbeitet.

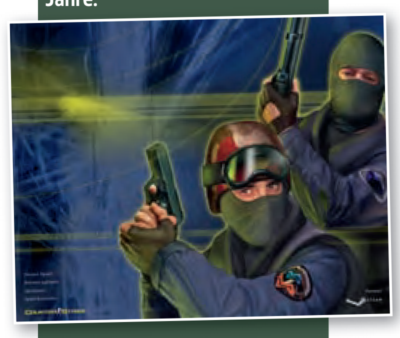
VALVE®

Seit 1996 gibt es Valve, gegründet von Gabe Newell und Mike Harrington. Zwei Jahre später erregten die Amerikaner internationales Aufsehen mit ihrem Erstlingswerk **Half-Life (dt.)**. Zum ersten Mal kam damit ein Ego-Shooter auf den Markt, der mit durchdachter Geschichte, (damals) unfassbarer Optik und einem Haufen verrückter Waffen bis heute als nahezu unerreichtes Meisterwerk gilt. Diesem Spiel ist es wohl zu verdanken, dass die Modding-Szene einen ungeahnten Zulauf erhielt und damit wiederum den Siegeszug des weltweit meistgespielten Mehrspieler-Shooters **Counter-Strike (dt.)** einläutete.

Nach diversen Add-ons für Half-Life erschien 2004 der Nachfolger, **Half-Life 2**, gefolgt von zwei weiteren Episoden. 2007 machte Valve mit der Orange Box von sich reden, die neben dem innovativen **Portal** auch das lang erwartete **Team Fortress 2** enthielt. Der jüngste Spross der Erfolgsfirma ist **Left 4 Dead (dt.)**, ein ebenso simpler wie spannender Mehrspieler-Shooter.

ZEITGESCHICHTE

Die Entwicklung von Steam erstreckt sich schon über fast zehn Jahre:

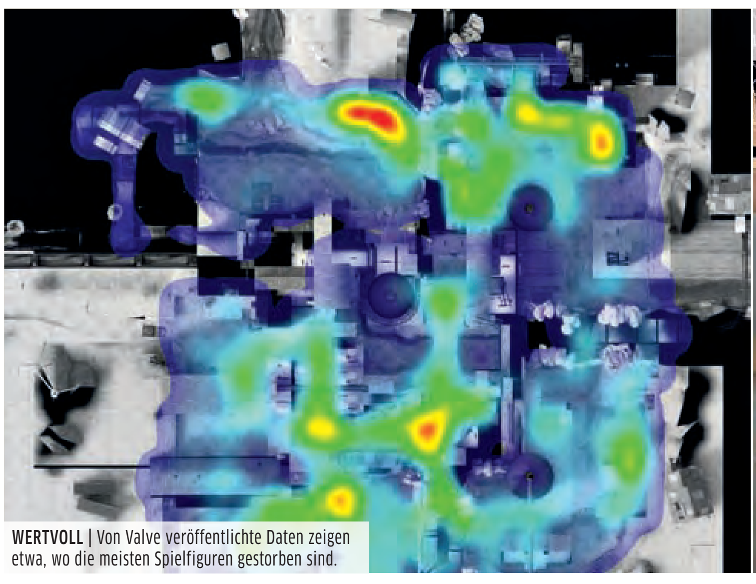


- **1999 Counter-Strike** wird als Modifikation in der Version Beta 1.0 veröffentlicht. Der Siegeszug des Shooters nimmt seinen Lauf.
- **2002** Steam 1.0 erscheint zum Test mit dem CS-Client 1.4. Mit Version 1.6 wird Steam für alle **Counter-Strike**-Spieler verpflichtend.
- **2003** WON (World Opponent Network), das bisherige Netzwerk für Mehrspieler-Partien, wird endgültig geschlossen.



- **2004** Mit **Half-Life 2** erscheint das erste Spiel von Valve, das zwingend Steam vorschreibt. Aufgrund fehlerhafter Kommunikation seitens der Hersteller ist die Empörung unter deutschen Spielern enorm.
- **2006** Steam 3.0 wird auf den Weg gebracht und damit die Steam Community eingeführt.
- **2007** Steamworks erscheint. **Audiosurf** ist das erste Spiel, das diesen Service nutzt.




WERTVOLL | Von Valve veröffentlichte Daten zeigen etwa, wo die meisten Spielfiguren gestorben sind.


VORBILDLICH | Team Fortress 2 zeigt eindrucksvoll, wie gut ein Produkt über Steam am Leben gehalten wird. Immer wieder werden neue Karten und Verbesserungen veröffentlicht.

das sollte sich im Laufe der Jahre ändern.

Gerade ein paar Monate ist es her, da wurden Steam-Unwillige mehrfach enttäuscht. Denn einige Hersteller begannen damit, ihre Neuerscheinungen mit Steam zu verknüpfen.

Ein Unding für viele Spieler, schließlich ist Zwang unerwünscht. Publisher THQ pfiff drauf und stellte Warhammer 40K: Dawn of War 2 mit Steam-Anbindung in die Läden. Wie vorteilhaft diese Idee war, zeigte sich bald. Denn schon zur Veröffentlichung des Spieles schickten die Entwickler einen Patch durch die Steam-Leitungen, der all das richtete, was die Programmierer bis zum Verkaufsstart nicht hinbekommen hatten. Auch Sega wagte diesen Schritt und verknüpfte sein lang erwartetes Empire: Total War mit Valves Plattform. Warum kam es zu dieser Entscheidung? Wir haben nachgefragt und Fabian Döhla, PR-Manager bei Sega, gab bereitwillig Auskunft. So sei es in erster Linie der Wunsch von The Creative Assembly gewesen. Alle bisherigen Teile seien bisher mehrfach und meist umständlich über Foren oder Magazin-Datenträger gepatcht worden. Nun können Entwickler zeitnah Patches, Mehrspieler-Features oder Steam-Achievements einfacher integrieren. Auch der Kopierschutz spiele eine zentrale Rolle. Das gesamte Interview mit PR-Mann Döhla finden Sie im Kasten auf dieser Seite.

Das Reizwort „Kopierschutz“ spielt also auch bei Steam eine große Rolle. Denn ohne, lauscht man den großen Publishern, scheint es heutzutage nicht mehr zu gehen. Dabei wird viel ausprobiert, die Leidtragenden sind mit limitierter Installation, Internetabfrage und anderen Schikanen meist die ehrlichen Käufer. Sega meint dazu: „Klar wäre ein Spiel ohne Kopierschutz für den Endkunden optimal. Aber wirtschaftlich würde dies vermutlich zu einem Totalschaden führen.“ Für Sega ist die Vertriebsplattform Steam Neuland, das mit ungeahnten Gefahren aufwartet. So geschah es etwa, dass die Server am Verkaufsstart dem Druck der Spieler kaum standhielten. Bis die Spieler Empire spielen konnten, vergingen teilweise quälend lange Stunden, der Download-Anzeiger kroch im Schneckentempo vorwärts. Kurze Zeit später wurde für deutsche Nutzer ein fehlerhafter Patch aufgespielt, der Empire zum Absturz brachte.

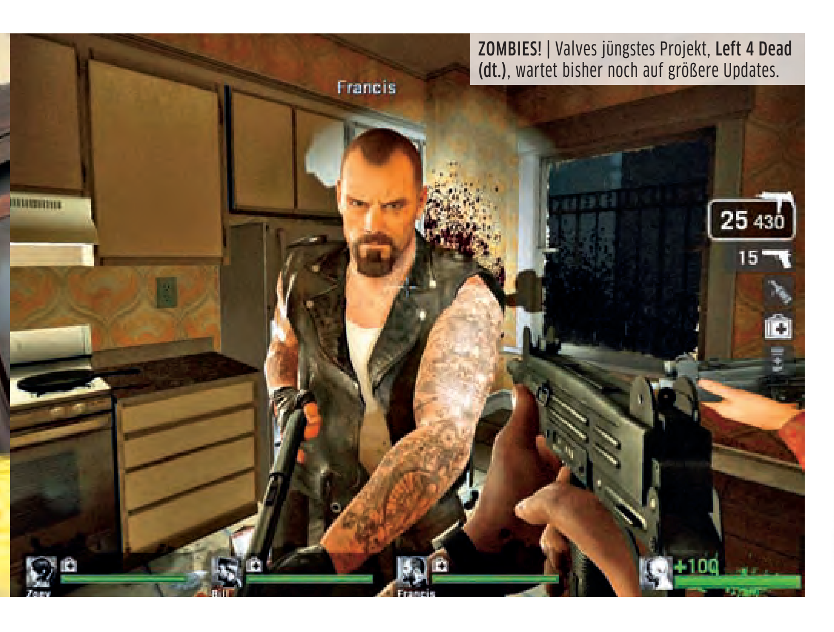
INTERVIEW MIT **FABIAN DÖHLA, SENIOR PR-MANAGER BEI SEGA**

„Steam war sicher kein Experiment“

PC Games: Sega hat sich dazu entschieden, Empire: Total War verpflichtend über Steam zu veröffentlichen. Warum?
Döhla: „Das geschah – ob man es glaubt oder nicht – in erster Linie auf Wunsch von The Creative Assembly hin. Alle Total War-Spiele sind bislang mehrfach gepatcht worden. Gerade beim Balancing ist immer viel Feintuning nötig.


Fabian Döhla ist PR-Manager bei Sega.

Bislang mussten wir die Patches umständlich via Forum oder auf Covermount-Datenträger veröffentlichen. Als Folge spielte nach zwei Monaten jeder eine andere Version. Steam ist hier ein großer Schritt nach vorne, da der Entwickler Instant-Patches, Multiplayer-Features und auch Achievements einfach integrieren bzw. nachreichen kann. Natürlich spielt der Kopierschutz ebenfalls eine wichtige Rolle, dies ist unbestritten. Aber es geht eben nicht alleine darum.“
PC Games: Wo liegen deiner Meinung nach die größten Nachteile von Steam?
Döhla: „Nicht jeder Spieler verfügt über einen Online-Zugang – der ist aber für die Aktivierung unumgänglich. Wer Empire: Total War trotzdem spielen will, muss es woanders aktivieren, was natürlich suboptimal ist.
Außerdem gibt es viele Vorbehalte und Vorurteile über Steam.“
PC Games: Deutsche Spieler sind ja eher als Steam-abgeneigt bekannt. Ein Problem?
Döhla: „Ja, es gibt in Deutschland viele Vorbehalte gegen Steam, so wie es in Deutschland auch lange Zeit viele Vorbehalte gegen Kreditkarten gab und gibt. Wir können das teilweise verstehen, sehen aber die Vorteile einer Steam-Veröffentlichung bei einem Spiel wie Empire als wichtiger an. Wir wurden bei Medieval 2 kritisiert, da die Patches nicht richtig kommuniziert wurden, es Probleme mit unterschiedlichen Sprachversionen gab und der Multiplayer nicht richtig funktioniert hat. Nun haben wir diese Probleme gelöst, bekommen aber für den Vertriebsweg Gegenwind. Es ist in unseren Augen unmöglich, die perfekte Lösung anzubieten. Klar wäre ein Spiel ohne Kopierschutz für den Endkunden optimal. Aber wirtschaftlich würde dies vermutlich zu einem Totalschaden führen. Wir halten Steam nicht für die allerbeste oder gar perfekte Lösung, aber sicher für den besten Weg, Empire zu spielen und auf dem neuesten Stand zu halten.“
PC Games: Sieht Sega Steam als Plattform der Zukunft oder war das ein einmaliger Versuch?
Döhla: „Steam war sicher kein Experiment. Wir sind trotz der Kritik sehr zufrieden. Die Fehlerquote bei der Installation ist viel kleiner, als man vermuten mag. Es liegt in der Natur der Sache, dass sich Käufer mit Problemen beschweren, was auch völlig okay ist. Wenn aus einer allgemeinen Steam-Abneigung dann jedoch ein gezieltes Schlechtreden eines sehr guten Produktes wird, tut dies dem Entwickler und dem Publisher natürlich weh.“


ZOMBIES! | Valves jüngstes Projekt, **Left 4 Dead** (dt.), wartet bisher noch auf größere Updates.

Einen Tag dauerte es, bis die Entwickler ausbessern konnten. Sega dazu: „**Empire: Total War** war in dieser Hinsicht für uns eine Premiere. Aber diese Fehler werden zusammen mit dem Steam-Team analysiert und zeitnah behoben – die Zusammenarbeit kann als sehr gut bezeichnet werden. Der fehlerhafte Hotfix war natürlich tragisch, dafür müssen wir uns auch bei den Käufern von **Empire** entschuldigen. Immerhin konnten wir dieses Problem dank Steam dann wenigstens zeitnah lösen." Also erwies sich Steam in diesem Falle als zweischneidiges Schwert. Einerseits erreichen Updates den Endkunden viel schneller, andererseits legen fehlerhafte Patches alle Spiele auf einen Schlag lahm. Trotzdem wird das Projekt Steam bei Sega als Erfolg verbucht: „Steam war sicher kein Experiment. Wir sind trotz der Kritik sehr zufrieden."

Ist Steam also die ultimative Lösung? Schließlich liegen die Vorteile der Plattform gegenüber dem herkömmlichen Kopierschutz auf der Hand. Trotzdem stößt das System gerade hierzulande immer wieder auf Widerstand. Viele Spieler lehnen schlicht jegliche Form der gefühlten Bevormundung ab. Das Misstrauen sitzt tief. Ein weitverbreitetes Argument unter Steam-Gegnern ist der Zwang, online zu sein. Zwar gibt es auch einen Offline-Modus, doch um aktuelle Patches herunterzuladen oder das Spiel gar zu installieren, muss der Rechner mit dem Internet verbunden sein.

Noch fieser: Wird ein aktueller Patch nicht installiert, lässt sich das Spiel nicht mehr starten. Natürlich schwingt bei vielen auch die Angst vor einer möglichen Server-Abschaltung seitens Valve mit. Denn gehen die Entwickler pleite oder der Serverpark löst sich bei einem Brand in Rauch auf, ist auch das teuer erworbene Spiel unbrauchbar. Diese Möglichkeit ist zwar äußerst gering, doch sie besteht durchaus.

Ein zusätzlicher Nachteil für Käufer von Steam-Spielen ist gleichzeitig der große Vorteil für Entwickler. Denn während Letztgenannte ihren Titel länger entwickeln und eventuelle Fehler im letzten Moment vor Verkaufsstart beheben können, kaufen Fans im Laden die Katze im Sack und im Prinzip eventuell ein unfertiges Produkt. Was aber, wenn es Firma XY nicht mehr rechtzeitig schafft, den wichtigen Start-Patch aufzuspielen? Dann fühlen sich ehrliche Käufer zu Recht verschaukelt. Auch dazu nimmt Sega Stellung: „Wir halten Steam nicht für die allerbeste oder gar perfekte Lösung. Aber sicher für den besten Weg, **Empire: Total War** zu spielen und auf dem neuesten Stand zu halten." Das letzte Wort in Sachen Kopierschutz ist also noch nicht gesprochen, doch scheint sich Steam zumindest als geringeres Übel gegenüber Securom und Co. durchzusetzen.

Valves Onlineplattform bietet aber noch weitere Anreize für Publisher und Entwickler: Denn ein Produkt lebt von seiner Langlebigkeit, die durch eine solide Fanbasis aufrecht erhalten wird. Valve selbst hat es mit seinen Spielen vorgemacht. Nirgends sonst ist es so einfach, Modifikationen zu erstellen. Die benötigten Tools für Valve-Titel gibt es direkt über Steam. Noch dazu bietet Valve gu-

KLEIN, ABER OHO!

Steam bietet besonders für unbekannte, unabhängige Entwickler eine wunderbare Möglichkeit, ihre Spiele populär zu machen:

Für genau solche Titel gibt es im Steam-Menü eine eigene Rubrik: Unter „Indie" finden Sie Spiele, die nicht selten voller kreativer, abgedrehter Ideen stecken. Wir haben Ihnen unsere fünf Favoriten herausgesucht.

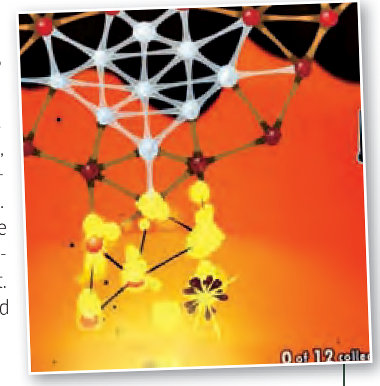


Audiosurf

Audiosurf ist ein kleines, feines Musikspiel, das als erster Titel die Steamworks-Software nutzt. Darin flitzen Sie zum Klang diverser, frei wählbarer Musikstücke über eine Strecke und sammeln Blöcke ein. Klingt simpel, macht allerdings süchtig und verdient eine Kreativitäts-Medaille. Erspielte Punkte können Sie online mit anderen Rasern vergleichen.
Kostet: ca. 10 Euro

World of Goo

Dieser Titel heimste in der PC Games 01/09 satte 90 Prozent ein. Warum? Laut Tester Felix Schütz ist das Spiel ein „Knobelspaß der Superlative". Dabei müssen Sie nichts weiter tun, als knubblige, klebrige Bälle zu einem Turm zusammenzukleistern. Auch hier steckt eine ganze Menge Suchtpotenzial drin, von den Entwicklern mit tollen Ideen aufgepeppt. **World of Goo** ist leicht zu lernen und schwierig zu meistern.
Kostet: ca. 10 Euro







Braid

Auch bei **Braid** zeigt sich, dass Kreativität und Spielwitz besonders in kleinen Spielen ein neues Zuhause finden. In diesem Puzzlespiel beeinflussen Sie die Zeit, um an Ihr Ziel zu gelangen. Bis vor Kurzem konnten Sie **Braid** nur auf Konsolen über Xbox Live Arcade genießen. Inzwischen gibt es auch eine PC-Fassung (Siehe dazu unseren Test auf Seite 104)
Kostet: 13 Euro

Darwinia



Dieses Strategiespiel besticht vor allem durch seine Optik: In der kantigen Polygon-Welt sind die sogenannten Darwinianer zu Hause. Unglücklicherweise hat ein Virus die virtuelle Welt überrannt. Den müssen Sie nun aufhalten. **Darwinia** erschien zuerst auf traditionelle Weise im Handel. Doch die Verkäufe liefen schlecht – bis Entwickler Introversion sich dazu entschloss, **Darwinia** auf Steam zu publizieren. Die Verkäufe schossen derart in die Höhe, dass der Firma sogar das finanzielle Aus erspart blieb.
Kostet: ca. 10 Euro

Geometry Wars



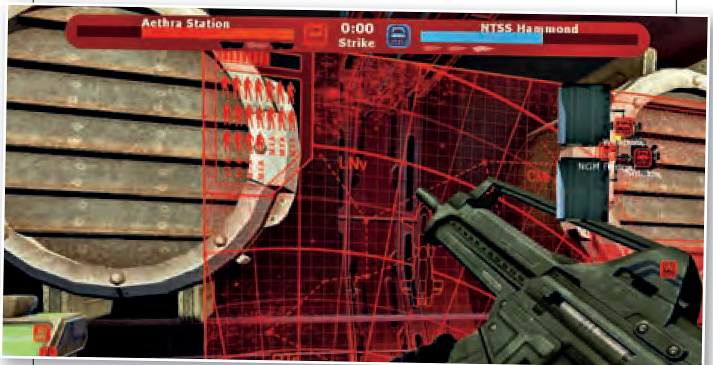
Ebenso wie Kollege **Braid** erschloss sich **Geometry Wars** seine Fanbasis über Xbox Live Arcade. Inzwischen ist der Ballerspaß auch über Steam zu bekommen. Das Ziel ist einfach: Sie schießen mit Ihrem Raumschiff auf eine Vielzahl geometrischer Objekte und versuchen, möglichst lange durchzuhalten. Trotz simpler Optik fährt **Geometry Wars** ununterbrochen Effekte auf, die wirken, als wären Feuerwerkskörper in einem Farbtopf explodiert.
Kostet: ca. 4 Euro

FANPROJEKTE IN STEAM

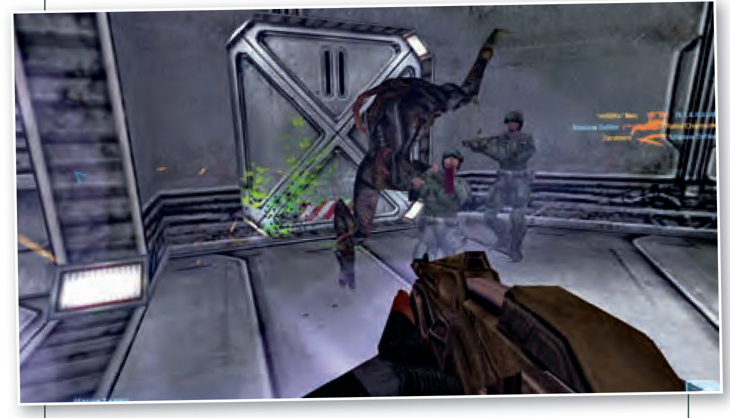
Für Modder erweist sich Steam als Fundgrube: Denn Hobby-Programmierer können hier nicht nur die benötigte Software herunterladen, Valve veröffentlicht gute Modifikationen auch direkt über Steam. Wir haben Ihnen die fünf besten Kandidaten herausgesucht:



Dystopia (Half-Life 2):
In einer futuristischen Welt treffen die Fraktionen der Punk-Mercenaries und die Corporate Security Forces aufeinander. Die Mehrspieler-Ballerei besticht vor allem durch eine gelungene Optik und die Einführung einer Cyber-Parallelwelt, in die Spieler mit CyberDeck-Implantat Zugang haben.



Eternal Silence (Half-Life 2):
Diese Mehrspieler-Modifikation verlagert die Team-Gefechte in den Weltraum. Sie steigen entweder als Bomberpilot oder als Fußsoldat in die Schlacht zwischen gigantischen Sternenkreuzern ein.



Natural Selection (Half-Life):
Natural Selection gibt es seit 2002, die Modifikation gewann bis heute mehrere Preise. Denn die Mehrspielergefechte verbinden einen reinrassigen Ego-Shooter mit Elementen der Echtzeit-Strategie. Ein zweiter Teil für Half-Life 2 ist seit 2006 in Arbeit.

Age of Chivalry (Half-Life 2):
Anstatt mit großkalibrigen Waffen gehen Spieler in dieser Modifikation mit Äxten, Schwertern und Bögen in einer mittelalterlichen Welt aufeinander los. Neun Klassen, Belagerungsmaschinen und gewaltige Burgen sorgen für Abwechslung.

Science and Industry (Half-Life):
Diese Mod ist etwas ungewöhnlich. Denn im Mittelpunkt steht die Forschung, die jedes Team vorantreibt, um den Sieg zu erringen. Natürlich wird auch gekämpft. Stirbt ein Mitglied, kostet das allerdings wertvolle Forschungspunkte.



ZWANG | Dawn of War 2 erschien über Steam – und schreckte damit einige Kunden ab.

ten Mods eine Präsentationsbasis, veröffentlicht vielversprechende Fanprojekte direkt über Steam. Auch Entwickler selbst können über Steam eingreifen, schnell und einfach neue Levels, Videos oder Achievements nachliefern und so ihr Produkt am Leben halten. Mit Sicherheit ist das eine reizvolle Alternative zu sündhaft teuren Werbespots, die oft am Zielpublikum vorbeigehen.

Ein weiteres Argument der Steam-Gegner ist jedoch nicht von der Hand zu weisen: Spiele, die Sie mit Steam erwerben, sind immer mit Ihrem jeweiligen Spiele-Account verbunden. Das bedeutet: Der Verkauf von gebrauchten Titeln wird nahezu unmöglich gemacht. Sollten Sie außerdem Ihre Account-Daten verlieren, sind alle Ihre Spiele ebenfalls futsch. Wünschenswert wäre nach Meinung vieler Leser, die wir zu diesem Thema befragt haben, eine Transfermöglichkeit von Spielen zwischen den Accounts. Dass Valve bei der Umsetzung solcher Features trödelt, ist dabei rein vom wirtschaftlichen Standpunkt verständlich. Schließlich will man das eigene Interesse – und das ist, bei aller Liebe zu den Fans, der Verkauf von Spielen – wahren. Daran wird sich wohl auch in Zukunft kaum etwas ändern. Einen großen Vorteil der Plattform übersehen viele Gegner vielleicht: Mit Steam können Sie Ihre Spiele an mehreren Rechnern installieren und so an unterschiedlichen Orten spielen; die Titel sind eben an den Account gebunden und dementsprechend überall dort nutzbar, wo Sie Zugriff auf das Internet haben. Ausleih-Aktionen aus der Videothek und Probespiele mit dem Exemplar vom Kumpel sind damit aber leider auch passé.

Neben den Problemen mit dem Wiederverkauf der Spiele sehen viele die Datensammelwut von Valve als großes Ärgernis. Denn Steam ist nicht gerade bescheiden, wenn es darum geht, seine Nutzer auszuspähen, auch wenn es nur um Spiel- und nie um private Daten geht. Dass so ein Umstand es vielen Spielern schwer macht, Vertrauen zu fassen, ist auch Valve klar. Deshalb versucht die Firma im Gegenzug, möglichst viele der gesammelten Informationen öffentlich zugänglich zu machen. Dabei sind viele Daten höchst interessant, denn Steam erfasst etwa, welche Achievements am häufigsten erfüllt werden, wie viele Nutzer wann online sind, welcher Titel am meisten gespielt wird oder – Beispiel Team Fortress 2 – an welcher Stelle im Spiel die meisten Spieler gestorben sind. Damit versucht Valve seinen Kunden die Angst zu nehmen, dass mit ihren Daten Schindluder getrieben wird. Die Informationen finden Sie übrigens unter http://store.steampowered.com/stats.

Auch wenn Valve mit Steam nach Jahren harter Arbeit scheinbar am Ziel ist, stehen die Räder nicht still. Das letzte große Projekt, Steamworks, richtete sich an Entwickler. Die können mit Steamworks kostenfrei Funktionen von Steam nutzen. Ein verlockendes Angebot, schließlich bietet die Plattform eine Community-Funktion, einen sicheren Kopierschutz und eine erprobte Matchmaking-Technologie. Nachteil: Die erzwungene Anbindung und damit Abhängigkeit von Steam.


KAMPFKÜNSTLER | **Rag Doll Kung Fu** zeigte Valve die Richtung für den Umgang mit Independent Games auf. Ein Erfolgskonzept war geboren.


DATENWUST | Viele der gesammelten Informationen sind auf der Steam-Webseite einsehbar.

Spieler dagegen freuen sich auf Steam Cloud. So heißt eine neue Funktion, an der gerade gearbeitet wird. Mit ihr wird es möglich sein, Tastaturkonfigurationen und Speicherstände auf den Steam-Servern zu speichern. Egal also, wo Sie sich einloggen, Ihr letzter Speicherstand ist noch da – selbst wenn Sie das Spiel deinstallieren und nach Jahren neu aufspielen. All diese Vorteile sickern nur langsam in die Köpfe der Spieler. Zu sehr stehen bei vielen die Nachteile im Vordergrund. In unserem Forum auf pcgames.de entstand zum Thema eine hitzige Diskussion. Ein User bezeichnete Steam sogar als „hübsch verpacktes Verbrechen am Kunden". Regelrechte Kampfparolen wurden ausgegeben, etwa: „Wer sich gerne blind und ohne Selbstwertgefühl an Valve verkaufen möchte, darf das ruhig tun, sollte aber doch akzeptieren, dass andere sich von Valve nicht übers Ohr hauen lassen und sich querstellen." Andere hielten dagegen, versuchten, Missverständnisse zu klären, und brachten Vorteile der Plattform ins Gespräch. Eine Einigung wurde indes nicht erzielt.

Unabhängig davon steht eines unabrückbar fest: Steam ist ein Erfolgsprodukt, das aus der Spiele-Branche nicht mehr wegzudenken ist. Denjenigen, die sich darauf einlassen, eröffnet sich ein praktisches Instrument, um mit Freunden zu spielen, Titel auf dem neuesten Stand zu halten und hier und da vielleicht ein Rabatt-Angebot zu nutzen. Wer Steam nicht benutzen möchte, kommt heutzutage noch gut ohne aus. Denn die wenigsten Spiele verlangen Steam, Patches lassen sich auch so kinderleicht im Netz auftreiben und Communitys findet man zuhauf in diversen sozialen Netzwerken. Einzig auf Valve-eigene Produkte müssen Steam-Gegner wohl auf ewig verzichten. Denn am eigenen Zugpferd werden die amerikanischen Entwickler mit Sicherheit festhalten. Und den Siegeszug weiterführen, bis die Server eines Tages – in ferner Zukunft vielleicht – doch abgeschaltet werden. ❑

VERHÄRTETE FRONTEN: DAS SAGEN DIE LESER

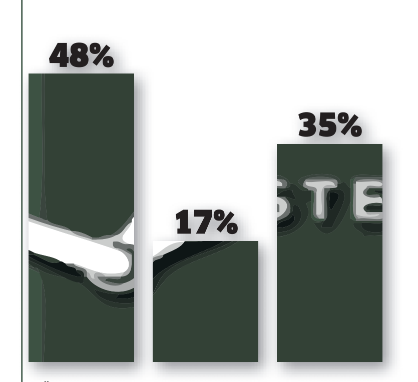
Auf unserer Webseite pcgames.de haben wir nachgefragt: Was halten unsere User von Steam? Wo liegen ihrer Meinung nach die größten Vor- und Nachteile? Die Ergebnisse zeigen: Die Gemeinde spaltet sich in zwei Lager.

Die einen lehnen Steam grundsätzlich ab, stören sich vor allem an der erzwungenen Internet-Anbindung und der Datensammelwut des Clients. Wir haben ein paar Meinungen zusammengetragen und starten mit den positiven Bewertungen:

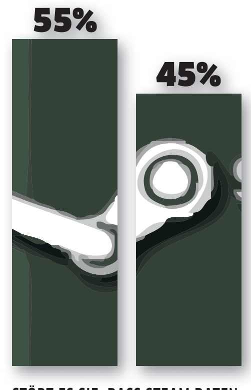
- + „Die Verwaltung von Mods ist sehr einfach"
- + „Automatische Updates, keine DVD im Laufwerk mehr nötig"
- + „Schöne Auswahl an Independent Games"
- + „Alle Spiele sind übersichtlich zusammengefasst."
- + „Einfach einfach!"
- + „Freundesliste, Community und Achievements auf einen Blick!"

Die Vorteile der Plattform haben also durchaus eine Menge Spieler erreicht. Doch auch die Gegenseite hat einige schlagkräftige Argumente. Leider scheint aber eine strikte, rein prinzipielle Ablehnung vorzuherrschen. Frei nach dem Motto: „Was der Bauer nicht kennt, das frisst er nicht." Der Ruf von Steam ist dennoch nicht so schlecht, wie es den Anschein haben mag.

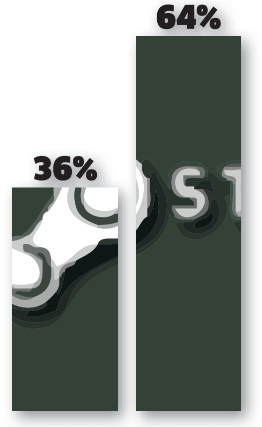
- − „Kein Gebrauchtmarkt für Spiele"
- − „Abhängigkeit von den Steam-Servern"
- − „Im Schnitt bietet Steam schlechtere Preise als im Handel."
- − „Mich stört … alles!"
- − „Allein die Tatsache, dass ich gezwungen werde, einen Steam-Account einzurichten, um Half-Life 2 zu spielen, ist eine bodenlose Frechheit."
- − „Ich mag solche Online-Plattformen einfach nicht."



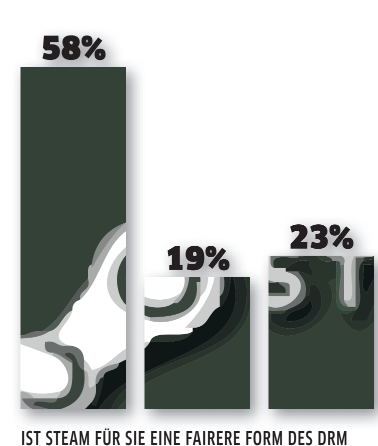
WÜRDEN SIE SICH EIN SPIEL KAUFEN, DAS ZWINGEND STEAM VORAUSSETZT? | 48 %: Ja, 17 %: Auf keinen Fall, 35 %: Nur, wenn es ein klasse Spiel ist.



STÖRT ES SIE, DASS STEAM DATEN VON NUTZERN SAMMELT? | 55 %: Ja, 45 %: Nein.



KAUFEN SIE SPIELE DIREKT ÜBER STEAM? | 36 %: Ja, 64 %: Nein, ich will eine eigene Packung.



IST STEAM FÜR SIE EINE FAIRERE FORM DES DRM ALS HERKÖMMLICHER KOPIERSCHUTZ? | 58 %: Ja, 19%: Nein, 23 %: Ich lehne jeglichen Kopierschutz ab.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Eigentlich mag ich Werbesendungen. Doch leider muss ich zugeben, dass sie bei mir verschwendete Liebesmüh sind. Ich bin einfach keine Zielgruppe."

Damit Werbung bei mir funktionieren könnte, müssten meine Gedankengänge anders sein. Da sehe ich den neuen Spot einer gelben Tankstellenkette. Dort wird mir versprochen, sie würden das Maximum aus jedem Tropfen holen. Wenn ich mir deren Preise so ansehe, glaube ich das sogar. Und zwar das Maximum an Geld! Ob das so das Ziel der Werbemacher war? Der Hersteller eines Kleinwagens fragt mich in seinem Spot, ob ich ihn denn schon entdeckt hätte, und fordert mich auf, ihn zu suchen. Jungs – ich erkenne eure alberne Blechwarze im Spot doch genauso wenig wie auf der Straße! Zeigt mir lieber länger die Frau an der Kasse. Die würde ich auch wiedererkennen. Und überhaupt – was soll ich denn mit einem Auto, das man suchen muss? Und falls ich diese Karre finden wollte, wüsste ich auch schon, wo: in jedem siebten Ü-Ei. So sieht der zwergenhafte Flitzer jedenfalls aus. Manchmal ist mir Werbung auch schlicht zu brutal. Im Spot der Firma „New Yorker" gibt es vier Tode in zwei Minuten! Da können manche Horrorfilme nicht mithalten. Ich habe zwar keine Ahnung, was die eigentlich herstellen, aber ich bin zu vorsichtig, um nach deren Produkten zu suchen. Nicht einmal meine koffeinhaltige Brause mag mir noch schmecken, seit mir bekannt ist, dass früher davon ganze Supermärkte explodierten und man sich inzwischen nach der ersten Flasche mithilfe eines Sondereinsatzkommandos aus der Wohnung abseilen muss. Kein Wunder, dass diese Brause schlank hält – bei all dem Stress. Aber da ich Höhenangst habe und Gebäude am liebsten durch die Türe verlasse, kommt sie für mich natürlich keinesfalls infrage. Die einzige Werbung, die bei mir wirklich halbwegs funktioniert, sendet bis zum Erbrechen ein Hersteller von lustigen Klingeltönen und allerlei anderem Firlefanz, den ich mir aufs Handy laden soll. Nicht dass mir das jetzt auch nur im Traum einfallen würde, aber immerhin haben sie es geschafft, mein Leben teilweise zu verändern. Irgendwelche Maulwurfshügel im Garten waren mir bisher egal wie der sprichwörtliche Sack Reis in China. Aber seit ich weiß, dass diese Biester auch singen und tanzen können, und weil es bei dieser Werbung einfach kein Entrinnen gibt (egal wo du hinzappst – der Maulwurf kommt unweigerlich!), hat sich meine bisherige Gleichgültigkeit in blanken Hass verwandelt. Ich wurde yambaisiert! Kaum wärmten die ersten Sonnenstrahlen meinen Garten, stand ich mit einer Schaufel bewaffnet neben dem Hügelchen und wollte dem singenden Erbauer sein flauschiges Fell über die Ohren ziehen. Das wäre an sich ja noch gar nicht allzu schlimm, aber da ich dabei leise sang, machte ich mir dann doch ernsthafte Sorgen um meinen Geisteszustand. „Ich jage dich, weil du so schei**e bist …".
Wenn man diese Melodie nur oft genug gehört hat, bekommt man sie offenbar nie wieder aus seinem Gehirn! „… noch nie war ich so angep***t, weil du so richtig schei**e bist." Derartige Tonfolgen sollten eigentlich unter die Genfer Konvention fallen. Vor meinem geistigen Auge sehe ich schon Armeen ins Feindesland marschieren, die statt Raketenwerfern große Lautsprecher einsetzen. Ein Teil des Gegners wird noch mit blutenden Ohren fliehen können, der Rest bleibt auf dem Schlachtfeld, ist aber bereits nach kürzester Zeit zu verblödet, um noch ernsthaft Widerstand zu leisten. Sofern keine Maulwürfe einmarschieren, stellen sie auch keine Gefahr mehr dar. Das ist eine so traurige Vorstellung, dass mich nicht einmal mehr das sanfte „Muh" der Baby Cow aus meiner Depression holen kann.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Ökologisches

„Es roch nach Currywurst!"

Hallo Rossi,

habe mir heute die PC Games 04/09 gekauft und wie immer natürlich zuerst die Leserbriefe gelesen. Ein gewisser David hat geschrieben, ihr solltet die Aboausgabe in einem Papierumschlag senden. Deine Antwort war wie immer genial! Du hast gemeint, er solle die Plastikfolie richtig entsorgen und dann irgendwann würde er an der Imbissbude mit einer Plastikgabel seine Currywurst essen, die aus der Verpackung der PC Games wäre! Anschließend habe ich komischerweise an der Zeitschrift gerochen und sie roch nach Currywurst!

Liebe Grüße: Maximilian aus Österreich

Derartige Fehlleistungen der Sinne aufgrund einer Erwartungshaltung sind nichts Ungewöhnliches und im Normalfall kann man problemlos damit leben. Zumal du ja auch einen kostenlosen Mehrwert zu deiner PC Games (leckeren Duft nach Currywurst) bekommen hast. Dass das Ganze ein wenig unlogisch ist, macht ja nichts. Eigentlich hättest du ja bei einer Wurst riechen müssen, dass die Gabel nach PC Games riecht. Aber deine Variante ist natürlich besser. Ich erzähl dir jetzt aber besser nicht, dass wir die ganze Zeitschrift auf Recycling-Papier drucken. Sonst schnupperst du so lange daran, bis dir die ganze Sache stinkt.

Olfaktorisches

Hallo,

ich habe lange Jahre Ihre Zeitschrift gelesen und meine, mich dunkel an einen Aprilscherz erinnern zu können. Dabei handelte es sich um einen „Geruchssimulator". Dieser wäre angeblich in der Lage gewesen, Gerüche freizusetzen, so z. B. Ölgeruch bei einem Formel-1-Spiel. In der darauffolgenden Ausgabe wurde dies jedoch nach meinen Erinnerungen als Aprilscherz aufgeklärt – leider bin ich mir aber nicht mehr ganz sicher, da dies schon viele Jahre her ist. Im

ROSSIS RACHE AN **HERRN LEHMANN**

Rossi: Sehr geehrter Herr Lehmann, ich bedaure es aufrichtig, dass Ihnen Ihre PC Games schon wieder beschädigt zugestellt wurde. Natürlich ist es ärgerlich, wenn das Heft nur stark geknickt den Weg in Ihren Briefkasten findet, doch uns dafür zur Verantwortung ziehen zu wollen, halte ich für den falschen Lösungsansatz. Ist Ihnen je der Aufdruck „Bitte knicken" auf unserem Druckwerk aufgefallen? Hier handelt der Postbote in freiem Ermessen und keinesfalls auf unsere Anweisung hin! Ich wüsste auch nicht, wie wir ihn von derart schädlichem Tun abhalten könnten. Wäre das nicht viel eher Ihre Angelegenheit? Wir kennen Ihren Zusteller ja nicht einmal. Es müsste auch geklärt werden, ob Ihr Briefkasten der Norm entspricht. Nur in einen Normschlitz kann unser Magazin auch problemlos eingeführt werden. Bei zu kleinem Einlass kann es zu dem Phänomen kommen, welches Sie reklamieren. Aber vielleicht hasst Sie auch der Postbote und macht alles absichtlich? Oder er hasst die PC Games, was ich mir jedoch nicht vorstellen kann, da wir postbotenfreundliche Umschläge (extraleicht und ohne scharfe Kanten) verwenden. Vielleicht sollten wir Ihnen aber auch gegen geringe Mehrkosten ein Abo der PC Games Super Plus anbieten. Hier befindet sich im Umschlag zusätzlich eine massive Metallplatte, die ein Knicken selbst für Arnold Schwarzenegger unmöglich macht. Allerdings wird Sie Ihr Briefträger deswegen auch nicht mehr mögen.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

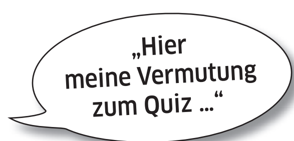
Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Rahmen meines Studiums kamen wir kürzlich auf diesen Artikel zu sprechen, deshalb wollte ich mich vergewissern, dass es sich tatsächlich um einen Aprilscherz gehandelt hat.

Michael Tomaszewksi

Ansätze gab es dazu immer. Ich kann mich sogar dunkel an einen Film erinnern, bei dem zur Eintrittskarte eine weitere Karte mit Zahlenfeldern ausgeliefert wurde. Während des Filmes wurden Zahlen eingeblendet, man rubbelte und schnupperte dann am entsprechenden Feld und konnte so den Film um eine weitere Nuance erweitern. Das war kein April- oder sonstiger Scherz. Allerdings waren die Duftstoffe allesamt derartig chemisch, dass es einem schon nach kurzer Zeit die Nasenschleimheut verätzte und die Gerüche kaum noch zu unterscheiden waren – vom bestialischen Gestank im Kino ganz zu schweigen. So schnell, wie er gekommen war, verschwand der Spuk zum Glück auch wieder und wird nur noch gelegentlich zur allgemeinen Erheiterung ausgegraben. Ernsthafte Versuche, Spiele oder Filme mit Düften zu hinterlegen, wurden bisher jedenfalls (zum Glück) nicht unternommen. Die einzige Ausnahme bildet dabei die PC Games, welche sich im Besitz von Maximilian befindet.

Quiz



Servus Rainer,

hier meine Vermutung, welche Funktion der Kollege auf dem Foto im Heft 04/09 hat: Entweder arbeitet er im Archiv (dicker Ordner) oder er ist dein persönlicher „Toilettenbrillenwarmhalter“ (Hose unten für maximalen Temperaturaustausch). Wenn eines davon stimmt, bitte ich darum, das Spielepaket an meine Adresse zu schicken.

Andreas Wagner

Deine erste Vermutung hat etwas herrlich Nostalgisches an sich. Archiviert eigentlich noch außerhalb von Behörden irgendjemand etwas in dicken Ordnern? Die meisten Jugendlichen unter euch werden doch denken, dass es sich bei einem dicken Ordner um den Typen handelt, der ständig vor dem angesagten Club steht und sie nicht hineinlässt. Aber auch über einen „Toilettenbrillenwarmhalter“ verfügen wir nicht – ich persönlich schon gleich gar nicht. Wovon sollte ich den auch bezahlen? Da stellt sich mir natürlich die Frage nach deinem beruflichen und/oder privaten Umfeld, wenn du solche Jobs ernsthaft erwähnst. Ich habe zwar von Gerüchten gehört, nach denen es in einigen Finanzämtern Briefmarkenbefeuchter geben soll, bin aber bisher davon ausgegangen, dass die Variationen der Arbeitsplatzbeschaffungsmaßnahmen noch nicht so abgefahren sind. Da unser Spielepaketverschicker momentan auf Fortbildung ist, gibt es leider keinen Preis.

Problem

Hallo,

*ich habe leider Installationsprobleme mit Ihrem PC-Spiels **Jimmy White's Whirlwind Snooker** unter Windows Vista.*

MfG M.Arendt

Jetzt haben Sie mich aber in Verlegenheit gebracht und ich musste lange überlegen, wann wir dieses Spiel veröffentlicht haben. Nach langer Recherche bin ich fündig geworden! Das war 1995. Kein Wunder, dass ich dazu nichts mehr im Gedächtnis hatte! Ein paar Fragen bleiben für mich dennoch ungeklärt. Was genau geht denn nun eigentlich schief? Auf welchem Flohmarkt haben Sie diese PC Games erworben? Aus Interesse hab ich spaßeshalber sogar bei Ebay geguckt. Da ist mir einiges klar geworden. Das wird immer noch verkauft! Zwar meist nur für maximal 1,50 Euro, aber das hat mich dann doch sehr erschüttert. Aber wie auch immer: Auch bei historischem Material kann ich Ihnen natürlich nur Hilfestellung geben, wenn mir der genaue Fehler bekannt ist. Sie haben aber schon gelesen, dass das Spiel unter DOS und Windows lauffähig ist, oder?

Hetero



Lieber Rossi,

ich liebe wirklich Ihre Kommentare und Meinungen zu aberwitzigen und meist auch wirklich sinnentleerten Äußerungen, aber ich muss mich wirklich fragen, ob Sie eventuell homophob sind? Ständig werden Andeutungen speziell über Hetero etc. abgelassen und da muss ich mich doch wirklich fragen, ob Sie da etwas intolerant sind? Ich fände es schade, da nun mal nicht alle gleich sind

Tommy Höll

Jetzt werfen Sie aber zwei Begriffe wild durcheinander. Wenn jemand zum Beispiel an einer Arachnophobie leitet, hat er schlicht Angst vor Spinnen und möchte keinesfalls mit diesen in Berührung kommen. Dass



Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Erstaunliche Zahlen, diesmal ganz ohne Computer.**

5) **3.796** Kilometer: Paillette Charpentier (75) durchquerte Frankreich zu Fuß und legte diese sensationelle Strecke zurück. Die deutsche Durchschnittsfrau steigt diese Strecke Treppen in ihrem Leben.

4) **21.499**: So viele Chöre gibt es in Deutschland. Klingt viel, aber auch genauso viele Fußball-Fans haben zum Abschluss des Aktionstages „DFB hautnah“ das öffentliche Training der Nationalmannschaft in Düsseldorf besucht.

3) **615** Millionen Stück: Unglaubliche 615 Millionen Telefonbücher wurden 2007 in den USA gedruckt. Faszinierend daran ist, dass der Absatz von CDs in diesem Jahr dort exakt genauso groß war.

2) **1,6** Tonnen: Dieses stolze Gewicht erzeugt der Durchschnittsdeutsche in seinem Leben an Elektroschrott. Auf das Kilo genauso schwer war auch Europas größter Adventskranz in Lüneburg.

1) **400** Millionen Dollar: Eine ansehnliche Summe, die Roombas, Lego-Roboter und eine Handvoll anderer Robotermodelle im vorigen Jahr weltweit einbrachten. Der Batman-Film **The Dark Knight** brauchte allerdings nur 18 Tage, um diese Summe an den Kinokassen abzuwerfen.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.

er aber nun grundsätzlich etwas gegen Spinnen hat, sagt diese Bezeichnung ja nicht aus. Aber kommen wir zurück zum eigentlichen Thema: Sind Sie eventuell heterophob, weil Sie schon die Erwähnung dieses Begriffs ins Grübeln bringt? Ich wüsste jetzt nicht, was Sie meine sexuellen Präferenzen angehen; ich kümmere mich ja auch nicht um die Ihrigen. Können wir es an dieser Stelle dabei belassen?

Verschiedenes

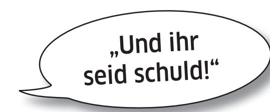
Hallo RR,

erst mal ein dickes Lob an die Redaktion und an dich, weil ich es toll finde, wie du jedes neue Magazin „Rossis Welt“ immer wieder neu gestaltest. Ich hätte eine Frage an dich: Warum fährst du einen Cherokee und wo gibt es den überhaupt? Eine Frage hab ich noch: Kann man sich bei euch irgendwie mal umsehen, wie ihr das Heft entwerft und so?

Liebe Grüße aus Lindhorst, Alexander

Warum ich meinen Cherokee fahre, ist leicht zu beantworten: Weil er mir gehört! Und um weiteren Fragen vorzubeugen: Er gehört mir, weil ich ihn gekauft habe, und ich habe ihn gekauft, weil ich ihn schön finde. Wer an dieser Stelle lachen will, kann das gerne tun, da steh ich drüber. Wo es den gibt? Inzwischen auf jedem gut sortierten Schrottplatz. Bei deiner Frage zum Besuch muss ich dir leider einen Korb geben. Immer wieder werden wir von Lesern danach gefragt. Aber wenn wir es einem erlauben, müssen wir ja es auch allen anderen erlauben. Das Gedränge im Gebäude würde uns dann aber doch zu sehr von der Arbeit abhalten und die Schlangen vor dem Kaffeeautomaten wären kontraproduktiv.

Ausgeblutet



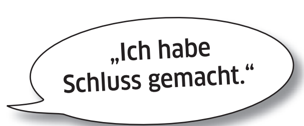
Liebe Redaktion!

Ich habe gerade in freudig erregter Erwartung leidenschaftlich und unter Einsatz meiner ganzen Männlichkeit die Verpackung des neuen Heftes aufgerissen und mir dabei den Zeigefinger abgesägt! Nun ja … der Knochen ist noch dran. Aber ich hab geblutet, als hätte ich meiner Arteria radiales mithilfe eines rostigen Nagels Frischluft verpasst. Und ihr seid schuld! Dieses scharfe Papier ist unverantwortlich und gefährlich. Es hätte mich fast das Leben gekostet. Von den psychischen Schäden mal ganz abgesehen. Anbei ein Bild meiner Schnittwunde. Ich möchte als außergerichtliche Einigung statt Schmerzensgeld oder Beileidsbekundungen bitte den Solarcharger SP-1000 an meine Adresse geschickt haben.

Tony Kielmann

Sehr geehrter Herr Kielmann, ich kann Ihnen nur mein aufrichtiges Bedauern über Ihren Unfall aussprechen. Leider haben wir vergessen, Warnungen auf unser Heft zu drucken, dass Papierkanten eine nicht unerhebliche Verletzungsgefahr darstellen können, wenn man es am richtigen Umgang mangeln lässt und allzu forsch zu Werke geht. Ganz auszuschließen sind solche Verletzungen leider nie, da es meines Wissens nach bisher kein Papier mit abgerundeten Kanten gibt. Eine PC Games mit Kantenschutz an den Seiten ist zwar in Entwicklung, aber noch nicht marktreif. Um es kurz zu machen: Ich muss leider davon ausgehen, dass die Unfallursache keineswegs in einer Fehlfunktion unseres Magazins zu suchen, sondern eine Folge unsachgemäßen Handlings ist. Ihrer Bitte nach dem Solarcharger können wir daher nicht entsprechen. Auch fürchten wir, dass Sie sich in diesem Fall nicht nur an der Umverpackung, sondern auch am Gerät selbst verletzen könnten. Für Ihre Schnittwunde gibt es übrigens eine Fachbezeichnung: „kleiner Kratzer“. Um die Heilung zu beschleunigen, bitten Sie einfach Ihre Mutter, ein wenig daraufzupusten.

Abschied



Hallo Rainer,

dir ist es vielleicht gar nicht aufgefallen. Ich habe Schluss gemacht. Es ist mir nicht ganz leichtgefallen. Der Mensch ist nun mal auch ein Gewohnheitstier. Wir haben nun schon über so viele Jahre schöne Zeiten erlebt. Aber im Endeffekt war es für mich wirklich Zeit für einen Neuanfang. Ich hoffe, du nimmst es mir nicht übel. Wir haben uns einfach auseinandergelebt. Ich denke aber, wie können Freunde bleiben. Vielleicht sehen wir uns einmal am Kiosk oder im Bahnhof.

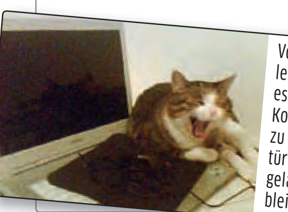
Beste Grüße: dein dich immer in Erinnerung behaltender Boris Siedentopf

Ja, so ist das Leben. Da verbringt man viele Jahre zusammen, hat viel Spaß und plötzlich überlegt der Kerl es sich anders – will einen Neuanfang. Natürlich nehme ich dir das übel, was hast du denn gedacht? Und nach

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.



Vormonat: In der letzten Ausgabe galt es die Katze von Kollege Schlütter zu erraten, was natürlich niemandem gelang. Der Preis bleibt im Pott.

LESER DES MONATS



Frauentyp Sebastian Weber fand diese unbekannte Leserin auf der Role Play Convention.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

all dem, was wir zusammen erlebt haben, werde ich bestimmt nicht dein Freund bleiben wollen. Da wird man sitzen gelassen, weil der Herr die paar Mäuse für die Zeitschrift plötzlich besser verwenden kann, und niemand kümmert sich nicht mehr um unsereins und darum, wie ich die Miete zahlen soll. Und überhaupt: Wofür hältst du mich denn eigentlich? Für ab und zu eine schnelle Begegnung am Bahnhof wäre ich dir also noch gut genug? Das kannst du dir abschminken. So eine Art Leserbriefonkel bin ich nicht!

Frauenfragen

Lieber Rossi,

mit Erschrecken muss ich immer wieder feststellen, dass du dich über mangelnde Aufmerksamkeit deiner weiblichen Leserschaft beklagst. Ich als Abonnentin (daher auch die vertrauliche Anrede) kann nur sagen, dass deine Rumpelkammer eines der, wenn nicht DAS Highlight jeder Ausgabe für mich ist. Auch was die gegen null tendierenden Heiratsanträge betrifft, würde ich gern Abhilfe schaffen. Ich bin 28 Jahre alt, sehe lecker aus, besitze den Motorradführerschein und neben dem Spielen koche, lese und lache ich gern. Ich hoffe, mein abgeschlossenes Hochschulstudium wäre kein Hinderungsgrund. Ich habe wegen des Antrags auch schon mit meinem Mann gesprochen, aber aus mir unerfindlichen Gründen steht er der Sache etwas … ähm, nun, sagen wir mal reserviert gegenüber. Aber ich verspreche dir, ich bleibe am Ball.

Mit Gruß und Kuss:
Deine glühende Verehrerin Simone

Bis auf deinen Mann wäre ja alles fast zu perfekt, um wahr zu sein. Aber wie so oft im Leben war ein anderer einfach schneller und hat sich die besten Sachen geschnappt. Tragisch. Aber seit es „Rossis Welt" auch auf DVD zu bewundern gibt, muss meine Traumfrau auch über eine ausgeprägte Sehschwäche verfügen, damit sie nicht schreiend das Weite sucht, was meine Auswahl natürlich noch weiter einschränkt. Allerdings wäre ich auch schon zufrieden, wenn du und/oder deine Geschlechtsgenossinnen öfter Gast auf diesen Seiten wären. Da sich hier alles im Rahmen des Schicklichen bewegt, werden vorhandene Ehemänner da sicher keine Einwände haben. Deine E-Mail habe ich ausgedruckt und gerahmt. Gegen geringe Gebühr kann sie besichtigt werden. Und von 72 Kollegen soll ich dir ausrichten, dass du dich bitte melden sollst, wenn er dich nicht gut behandelt.

Für die Katz

„Bisher habe ich Ihre Seiten immer sehr genossen."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

bisher habe ich Ihre Seiten in der PC Games immer sehr genossen. Aber seit ich lesen musste, dass Sie keine Katzen mögen und diese wundervollen Tiere auf Ihren Seiten sogar schlecht machten, ist mir der Spaß daran gründlich vergangen. Nachdem Sie in der Ausgabe 05/09 Ihr wahres Gesicht zeigten, werde ich die Rumpelkammer bestimmt nie wieder lesen und habe auch meinen Mann überzeugt, das Abo zu kündigen, wenn Sie sich für diesen Ausrutscher nicht öffentlich entschuldigen.

Erboste Grüße: Ruth

Ich bin jetzt doch ein wenig überrascht. Das mag daran liegen, dass ich eigentlich nur meine ganz persönliche Meinung kundtat und ausdrücklich bezüglich Katzenhaltern keinerlei negative Bemerkungen machte. Wenn jemand Grund hätte, sich zu beschweren, wären es eigentlich Katzen. Aber Sie haben natürlich Recht. Selbstverständlich ist es ein unhaltbarer Zustand, dass es Menschen gibt, die sich keine Katze halten würden. Nur wenn die Welt ausschließlich aus Katzenfreunden besteht, kann sie noch ein lebenswerter Ort sein. Es wird nicht ganz einfach werden, dies meinem Hund schonend beizubringen, aber was sein muss, muss nun einmal sein. Dank Ihnen habe ich wirklich viel lernen dürfen. Vor allem habe ich gelernt, dass es ein Irrtum von mir war anzunehmen, dass es sich bei Katzenhaltern ausnahmslos um freundliche, liebenswerte und tolerante Menschen handelt.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(H) HD-TV



Ein weiterer Begriff aus der Mythologie – im richtigen Leben genauso häufig anzutreffen wie Elfen und Feen. HD bedeutet schlicht, dass das Bild eine Auflösung von 1280 x 720 Pixeln besitzt. Jeder Flachbildfernseher ist inzwischen dazu in der Lage. Allerdings scheitern diese Fernseher kläglich am Fernsehprogramm, so kurios dies auch erscheinen mag. Denn ausgerechnet die Sendeanstalten scheinen von HD noch nie etwas gehört zu haben und senden – bis auf wenige Ausnahmen – im altertümlichen Format PAL, was die grundsätzliche Frage nach der Kompatibilität von Fernseher und Fernsehsendung aufwirft. Klingt seltsam, ist aber so.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

USB-Zubehör

Der USB-Stein



Ein sehr praktisches Zubehörteil, da es mit allen Betriebssystemen funktioniert, keinerlei Treiber benötigt, keinen Strom verbraucht, den PC nicht langsamer macht und keine Form von Pflege benötigt. Selbst nach vielen Hundert Jahren werden keine Updates nötig sein und die Haltbarkeit ist nahezu unbegrenzt. Angenehm schwer in der Hand liegend, verschafft uns der USB-Stein einen Hauch von Zen und ist eines der umweltfreundlichsten Zubehörteile der Welt. Hergestellt aus 100 Prozent naturbelassenen Materialien und voll recycelbar, wenn man einmal vom Kabel absieht. Und was tut so ein USB-Stein? Er lässt die Schwerkraft auf sich wirken. Das mag nach wenig klingen, aber immerhin haben Sie plötzlich jede Menge Gesprächsstoff, weil garantiert jeder fragen wird, wozu das Ding gut sein soll. Ach ja: Im Falle eines Überfalls gibt er eine hervorragende Defensivwaffe ab, wobei Sie darauf achten sollten, dass das Kabel nicht angeschlossen ist.

http://www.thinkgeek.com/stuff/41/usb-pet-rock.html

Vor 10 Jahren

Mai 1999

TEST DES MONATS

Jagged Alliance 2

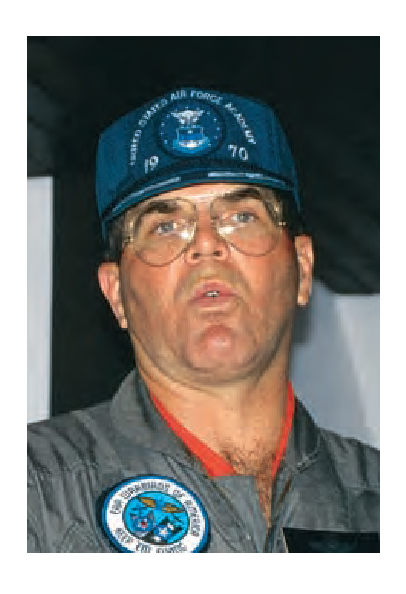


Kenner werden bei diesem Spieletitel wissend mit der Zunge schnalzen. Schließlich war **Jagged Alliance 2** Rundenstrategie vom Feinsten, von der sie noch heute mit nostalgischem Blick schwärmen.

Das Grundprinzip des Titels ist dabei seinem Vorgänger treu geblieben: Sie wählen eine Handvoll Söldner aus, mit denen Sie anschließend in knallharten, rundenbasierten Kämpfen den Staat Arulco von einem diktatorischen Regime befreien. Dabei sammeln Ihre Kämpfer Erfahrung und werden so zu Meistern im Umgang mit ihren Lieblingswaffen. Als besonders gelungen empfanden die Tester damals die Rollenspielkomponente: Jeder angeheuerte Söldner verfügt über Eigenheiten und besondere Fähigkeiten, die Spieler beachten mussten. So ist der unausstehliche Fidel Dahan zwar undiszipliniert und raffgierig, richtet aber selbst mit einem rostigen Kampfmesser gehörigen Schaden an. Auch in Zwischensequenzen, die in der damals schon veralteten Spielgrafik ablaufen, lassen Ihre Kollegen derbe Sprüche ab und zaubern so eine beeindruckende Atmosphäre auf den Bildschirm. Die teils enorm schweren Kämpfe wurden durch eine Schnellladefunktion etwas entschärft, trotzdem war gut geplantes Vorgehen Pflicht. Dabei galt es, Deckungen und Aktionspunkte sinnvoll zu nutzen und die richtigen Trefferzonen auszuwählen. Noch heute warten Fans auf einen würdigen Nachfolger. ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Bill Stealey?



Bill Stealey hat einen lustigen Beinamen: In der Branche wird er „Wild Bill" gerufen. Denn als ehemaliger Kampfpilot der US Air Force ist er in der Branche als exzentrischer Heißsporn bekannt. So kam es schon mal vor, dass er mit Journalisten eine Runde mit dem privaten Kampfjet drehte. John Stealey gründete im Jahre 1982 zusammen mit Sid Meier Microprose, eine Firma, die wohl jedem Spieler ein Begriff ist (Microprose entwickelte Titel wie **Master of Orion** oder **Pirates!**).

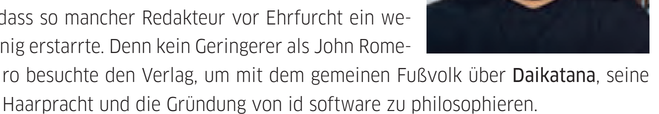
Nachdem dieses legendäre Studio 1993 verkauft wurde, schuf der ehemalige Oberstleutnant sein eigenes Unternehmen, Interactive Magic. Stealey tauchte in der PC-Games-Ausgabe 6/99 auf, weil Interactive Magic finanzielle Probleme hatte. Nach mehreren Flops ging dem Unternehmen die Puste aus. Spiele wie **Seven Kingdoms 2** standen vor dem Aus; die Firma beschloss, sich fortan auf Internetspiele zu beschränken. Inzwischen heißt das Studio iEntertainment Network und ist nahezu in der Versenkung verschwunden. Stealey arbeitet dort als Vorstandsvorsitzender. ❑



TYPISCH | Mit solch frecher Werbung machte Romero von sich reden.

INSIGHT

Der Rockstar der Branche



Hoher Besuch kündigte sich anno 1999 in der PC-Games-Redaktion an. So hoher Besuch, dass so mancher Redakteur vor Ehrfurcht ein wenig erstarrte. Denn kein Geringerer als John Romero besuchte den Verlag, um mit dem gemeinen Fußvolk über **Daikatana**, seine Haarpracht und die Gründung von id software zu philosophieren.

Schon immer war John Romero ein Mann, der seine Auftritte zu inszenieren wusste. Daheim kurvt er mit einem gelben Ferrari herum, präsentiert sich stets in schwarzer Kluft und mit schulterlangen Haaren. Wie viel seines Ruhmes als Mitbegründer von id software in Bälde verpuffen würde, war 1999 wohl noch niemandem klar. Denn **Daikatana** verschlang Millionen an Produktionskosten, nur um anschließend als Flop zu zerschellen. Hätten unsere damaligen Redakteure das gewusst, sie wären nicht vor Erfurcht erstarrt, sondern hätten stattdessen ein wenig Mitleid empfunden. ❑

HARDWARE-TRENDS

Kartenspiele

Teuer waren sie damals schon, die allerneuesten Grafikkarten. 1999 startete der immer schneller rollende Grafik-Zug voll durch. Entwickler warfen in immer kürzeren Abständen neue Modelle auf den Markt. Ein Schlagwort der Ausgabe 6/99: 32 MByte Grafikspeicher sind der neue Trend für Spiele in hohen Auflösungen. Dies bot etwa das Referenzmodell Voodoo3 3000 von 3dfx, das kostete aber auch satte 399 DM.

DIE TOP-5-TESTS

1. Jagged Alliance 2 | TopWare
Grandiose, spannende Rundenstrategie, die heute noch verehrt wird.

2. Die L. d. Schwertküste. | Interplay
Die Legende der Schwertküste kam als Add-on für **Baldur's Gate 2**.

3. Heroes of M&M 3 | Ubisoft
Schlafraubend ist der passende Begriff für diese Spieleserie.

4. Unentdeckte Welten | Bullfrog
Wieder ein Add-on, dieses Mal für **Populous: The Beginning**.

5. Laura | Ubisoft
Laura ist ein Playmobil-Mädchen, das Spiel dazu ein zuckersüßes Adventure.

FEEDBACK

Sternenkrieg

Gibt es gute **Star Wars**-Spiele? Diese Frage, die sogar heute noch aktuell ist, beschäftigte im Mai 1999 die PC-Games-Redaktion. Anhand von allerlei Diagrammen erörterte Petra Fröhlich Fragen nach dem besten **Star Wars**-Spiel (**Jedi Knight**), dem beliebtesten Helden (Han Solo) oder dem beeindruckendsten Gefährt (Sternenzerstörer). Die Meinung über die Qualität der **Star Wars**-Spiele war dabei recht eindeutig: Rund 77 % der Befragten meinten, dass Lucas Arts das Thema angemessen umsetzt.

MEISTERWERKE

Die Jedi-Knight-Reihe

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2

„Es war einmal vor langer Zeit, in einer weit, weit …“ Stop! So lange ist's ja nun auch nicht her, dass der beste aller Star-Wars-Shooter erschien.

Das Action-Fest Jedi Knight hatte zahllose gute Verkaufsargumente. Sein augenscheinlichstes: Endlich bekam der Spieler einen herrlich surrenden Lichtsäbel in die Hand gedrückt und durfte damit jahrelang gepflegte Kindheitsphantasien ausleben. Dass Jedi Knight aber selbst Star Wars-Muffel begeisterte, lag an seiner exzellenten Ausführung: Die vielen Waffen machten ordentlich Rumms, die Spieldauer war lang und das Leveldesign ungewöhnlich weitläufig. Schwimmend, springend und krabbelnd suchte man dabei – dank manch übertrieben verschachtelter Gänge – auch mal ein paar Minütchen länger nach dem Raumausgang.

Als Ausgleich für solche Schnitzer kippte das Spiel eine Todesstern-große Ladung Atmosphäre aus: Der originale Film-Soundtrack etwa ließ erwartungsgemäß Gänsehaut sprießen. Da verschmerzte man auch die bereits damals leicht angestaubte Grafik. Zudem bot Jedi Knight eine Vielzahl an Filmsequenzen, in denen echte Schauspieler agieren. Die Videos sind zwar schön trashig, nehmen sich aber trotzdem ernst – wer sich darauf einließ, konnte der Story um Jedi-Haudrauf Kyle Katarn richtig mitfiebern. Cool: Das Spiel ließ sich auf zwei Arten beenden – in der bösen Variante schwingt sich Kyle zum dunklen Lord auf.


ANFÄNGER | Kyle Katarn ist zu Beginn noch ein einfacher Söldner – zum Jedi wird er erst später.


KULTIG | Die vielen, leicht trashigen Filmsequenzen wurden mit echten Schauspielern gedreht.


ENTWICKLER: LUCAS ARTS
ERSCHIENEN: NOVEMBER 1997
PC-GAMES-WERTUNG: 93

ERHABEN | Zum ersten Mal durfte man in Jedi Knight ein Lichtschwert schwingen – sogar in der Ego-Ansicht.

JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Vier Monate! Nach knapp vier Monaten veröffentlichte Lucas Arts die offizielle Erweiterung zu Jedi Knight. Und die war sogar richtig gut.

Die Handlung setzte fünf Jahre nach Jedi Knight ein. Man spielte nicht länger den nunmehr erfahrenen Kyle Katarn, sondern seine Schülerin – die aus Star Wars-Romanen bekannte Mara Jade. Im Laufe der umfangreichen Handlung verfällt Kyle der dunklen Seite – und so ist es an Mara, ihren Meister zu retten. Am Spiel änderte sich wenig: Die Levels waren größer, die Machtfähigkeiten umfangreicher, auch an der Grafikengine wurde dezent geschraubt – sie unterstützte endlich farbige Lichtquellen.


ADD-ON | Waffen, Gegner, Zauber, Levels – von allem gab es ordentlich Nachschlag.

ENTWICKLER: LUCAS ARTS
ERSCHIENEN: MÄRZ 1998
PC-GAMES-WERTUNG: 93

STAR WARS IM SPIEL

Es gibt zahllose Videospiele auf Basis der Star Wars-Lizenz, und zwar auf allen nur erdenklichen Plattformen.

Seit es Star Wars gibt, existieren auch die passenden Spiele. Schön: Titel wie Jedi Knight oder The Force Unleashed (nur Konsole) erzählen eigenständige Geschichten und fügen dem Universum interessante Charaktere hinzu. Weniger schön: Speziell zum Film Episode 1 erschienen viele billige Lizenz-Gurken.

BATTLEFRONT 2 (2005)


Rasanter und unerwartet guter Mehrspieler-Shooter, der auch heute noch oft gespielt wird.

EMPIRE AT WAR (2006)


Nach dem miesen Force Commander das bislang einzig gute Star Wars-Strategiespiel.

STAR WARS GALAXIES (2003)


Grafisch aufwändiges, ambitioniertes, aber letztendlich gescheitertes Online-Rollenspiel.

JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Wieder muss Jedi Kyle Katarn sich mit den dunklen Kräften der Sith messen. Dieses Mal entwickelte Raven Software das Spiel. Mit Erfolg:

Denn dank der **Quake** 3-Engine hob sich der Titel vor allem grafisch deutlich von den Vorgängern ab. Vor allem die Lichtschwertduelle sahen fabelhaft aus: Immer wieder prallten Jedi und Sith aufeinander, das Knistern der Lichtschwerter sorgte dank originalgetreuer Geräuschuntermalung für Gänsehaut. Außerdem inszenierte das Spiel besonders spektakuläre Szenen in Zeitlupe, so dass die Duelle zu einem wahren Genuss wurden.

Die lineare Geschichte führte Kyle Katarn, der sein Lichtschwert bereits an den Nagel gehängt hatte, zurück in das Tal der Jedi. Sein Motiv: Rache. Sein Verbündeter: Luke Skywalker höchstpersönlich, der ihn in seiner Jedi-Akademie empfängt. Sein Ziel: Der dunkle Jedi Desann. Kyle macht sich mit Schwert und Macht-Einsatz auf die Jagd.

ENTWICKLER: RAVEN SOFTWARE
ERSCHIENEN: MÄRZ 2002
PC-GAMES-WERTUNG: 90




LASERGEWITER | Geballert wurde aus der Ego-Perspektive. Mit allem, was das Arsenal hergab.


BLITZWERFER | Die Machtfähigkeiten von Kyle wurden im späteren Verlauf extrem stark.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

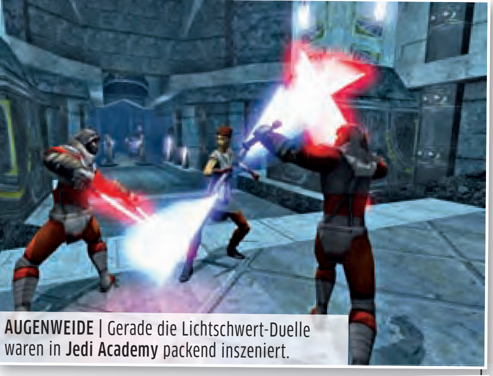
Der letzte Teil der Serie brachte neben neuen Charakteren auch endlich neue Lichtschwert-Varianten.

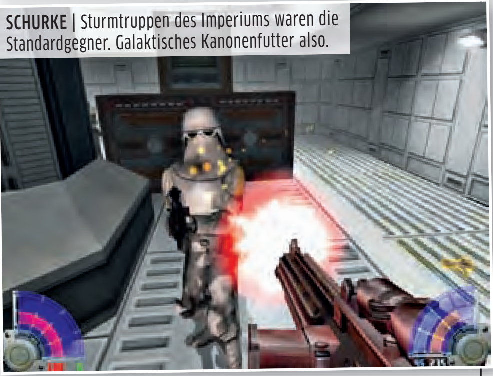
Kyle Katarn, Held aus vorangegangenen Teilen, tritt in **Jedi Academy** nur noch am Rande auf. Er ist der Lehrmeister von Jaden Korr, in dessen Rolle Sie schlüpfen. Das Besondere: Zum ersten Mal durften Spieler das Aussehen des Helden selbst bestimmen und dabei nicht nur die Rasse und das Geschlecht auswählen, sondern auch ein passendes Lichtschwert zusammenbasteln.

Und hier begann der Spaß: Denn wer wollte, kämpfte nicht nur mit einem schnöden Lichtsäbel, sondern schwang gleich zwei Energiewaffen oder sogar das von Darth Maul bekannte Doppellichtschwert. Auch die Story begeisterte, musste man sich doch im Laufe des Abenteuers für eine Seite der Macht entscheiden. Wählte man die dunkle Seite, stand man am Ende Kyle Katarn persönlich gegenüber.

ENTWICKLER: RAVEN SOFTWARE
ERSCHIENEN: SEPTEMBER 2003
PC-GAMES-WERTUNG: 90




AUGENWEIDE | Gerade die Lichtschwert-Duelle waren in **Jedi Academy** packend inszeniert.


SCHURKE | Sturmtruppen des Imperiums waren die Standardgegner. Galaktisches Kanonenfutter also.

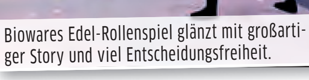
X-WING (1993)

TIE FIGHTER (1994)

Brillante Weltall-Simulatoren! Warum gab es nach **X-Wing Alliance** (1997) keine Nachfolger?

KOTOR (2003)




Biowares Edel-Rollenspiel glänzt mit großartiger Story und viel Entscheidungsfreiheit.

REBEL ASSAULT (1993)


Mehr Film als Spiel – die Arcade-Ballerei beflügelte die Verbreitung von CD-ROM-Laufwerken.

WUSSTEN SIE...?

Das Star-Wars-Universum ist vollgestopft mit kuriosem Halbwissen. Ein paar Beispiele finden Sie hier:

- **Mara Jade,** Heldin von **Mysteries of the Sith** und Schülerin von Kyle Katarn, heiratete Luke Skywalker und gebar einen Sohn, Ben Skywalker. Sie wurde später von ihrem Neffen Jacen Solo getötet.
- **Die Dark-Forces-Trilogie** ist eine Bücherreihe, die sich näher mit dem Leben von Kyle Katarn beschäftigt. Eine Hörspiel-Fassung existiert ebenfalls.
- **Darth Vader,** röchelnder Bösewicht der **Star Wars**-Streifen, wurde in den insgesamt sechs Filmen von elf verschiedenen Schauspielern verkörpert.
- **Jaden Korr** aus **Jedi Knight: Jedi Acadamy** sollte eigentlich Atton Rand heißen. Stattdessen wurde ein Charakter namens Atton Rand später in das Rollenspiel **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords** eingefügt.
- **VORSICHT SPOILER:** Das Drehbuch von **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** sah zunächst vor, dass Kyle am Ende Tavion tötet. Die Entwickler entschieden sich allerdings um. Sie ließen Kyle Tavion verschonen, damit sie in einem möglichen Nachfolger mitspielen könnte.
- **Luke Skywalker** wird in **Mysteries of the Sith** erwähnt, taucht jedoch im Spiel nicht auf. Mit kleinen Tricks dürfen Sie dennoch in die Rolle des **Star Wars**-Helden schlüpfen, dank eines geheimen Zusatzlevels. Die Installationsanleitung finden Sie auf pcgames.de. Webcode: 26ES.
- **Jedi Knight: Dark Forces 2** ist das erste **Star Wars**-Produkt, in dem auch gelbe und violette Lichtschwerter auftauchen. Zuvor kannte die Marke nur grüne, blaue und rote Läser-Säbel.
- **Sam & Max** haben einen Gastauftritt in der **Jedi Knight**-Reihe. Im fünften Level von **Jedi Knight** wartet Hase Max versteckt in einem Haus. War der Spieler geschickt genug, zu ihm zu gelangen und sprach ihn an, half das Langohr Kyle für den Rest des Levels, bewaffnet mit einer Bryar-Pistole. Auf Max zu schießen, war dagegen eine schlechte Idee …

Ab-16-DVD:

Seite 1:

Vollversionen
Still Life
Luka und der verborgene Schatz

Demos
Landwirtschafts-Simulator 2009
Wallace & Gromit:
Fright of the Bumblebees

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player
WinRar

Seite 2:

Demo
The Book of Unwritten Tales

Videos
Anno 1404
Armed Assault 2
Battlefield 1943
Battlefield: Bad Company 2
Battleforge: Die Grundlagen
Battleforge: Die Stärken
Battleforge: Die Schwächen
Bioshock 2
Book of Unwritten Tales
Call of Juarez: Bound in Blood
Divinity 2
Gothic 3: Community Patch 1.7 /
Quest-Paket 3.0
Leisure Suit Larry: Box Office Bust
Meisterwerke: Die Jedi-Knight-Reihe
Rossis Welt
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena

Mods & Maps
C&C 3: Tiberium Wars – Kanes Rache
- Mappack
C&C: Alarmstufe Rot 3
- Continental Waters
- Deadly Extraction
- Der Kanal
- Die Kanonen von Navarone
- Indian Summer
Gothic-Special
Gothic 2
- Battle of the Kings 3
- Juran
- Piratenleben
- Velaya
Gothic 3
- Community Patch 1.71
- Questpaket 3 Update 1
Left 4 Dead (dt.)
- 119 Crossfire
- Dead City
- Death Aboard
- Death Knell
- Heaven can wait
- Zelda

Ab-18-DVD:

Seite 1:

Vollversionen
Still Life
Luka und der verborgene Schatz

Demos
Landwirtschafts-Simulator 2009
Wallace & Gromit:
Fright of the Bumblebees

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
Wallpapers
VLC Player
WinRar

Seite 2:

Demo
The Book of Unwritten Tales

Videos
Anno 1404
Armed Assault 2
Battlefield 1943
Battlefield: Bad Company 2
Battleforge: Die Grundlagen
Battleforge: Die Stärken
Battleforge: Die Schwächen
Bioshock 2
Book of Unwritten Tales
Call of Juarez: Bound in Blood
Divinity 2
Gothic 3: Community Patch 1.7 /
Quest-Paket 3.0
Leisure Suit Larry: Box Office Bust
Meisterwerke: Die Jedi-Knight-Reihe
Rossis Welt
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena

Mods & Maps
C&C 3: Tiberium Wars – Kanes Rache
- Mappack
C&C: Alarmstufe Rot 3
- Continental Waters
- Deadly Extraction
- Der Kanal
- Die Kanonen von Navarone
- Indian Summer
Gothic-Special
Gothic 2
- Battle of the Kings 3
- Juran
- Piratenleben
- Velaya
Gothic 3
- Community Patch 1.71
- Questpaket 3 Update 1
Left 4 Dead (dt.)
- 119 Crossfire
- Dead City
- Death Aboard
- Death Knell
- Heaven can wait
- Zelda

Vollversion: Still Life

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 800 MHz
- 128 MB RAM
- 600 MB freier Festplattenspeicher
- Windows 98/2000/Me/XP/Vista

Top-Video: Bioshock 2

Der Nachfolger zum Meilenstein Bioshock steht nicht nur in den Startlöchern, sondern auch im Fokus unserer Titelstory des vergangenen Monats.

Top-Demo: The Book of Unwritten Tales

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 1,5 GHz
- 1,38 GB HD
- 512 MB RAM
- Windows XP/Vista

PC Games *Wissen, was gespielt wird*
PC Games 06/09
Vollversion: Still Life
DVD
COMPUTEC MEDIA

ASSASSIN'S CREED 2: DIE ERSTEN INFOS!

PC Games *Wissen, was gespielt wird*

DVD VOLLVERSION

STILL LIFE
MYSTERY ADVENTURE
Atemlose Jagd nach einem Serienkiller

VIDEOS Anno 1404 • Arma 2
Divinity 2 • Bioshock 2 • Battlefield

MODS + MAPS The Witcher
Gothic 2 • Gothic 3 • Left 4 Dead dt.

EXKLUSIVE BILDER + INFOS
RISEN
Alles aufgedeckt: Der Held, die Fraktionen, das Kampfsystem, die Skills und das Zaubern!

GHOST PIRATES
Nur bei uns: Der geheime Nachfolger von Monkey Island!

ARMED ASSAULT 2
Realismus pur: So spielt sich die Militär-Simulation!

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß §14 JuSchG usk

06/09 | € 5,50
4 191278 205504 06
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

FLUCH ODER SEGEN?
STEAM-REPORTAGE
Valves umstrittene Online-Plattform unter Dampf gesetzt

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 06/09

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth

PC Games 06/09 **Vollversion: Still Life**



PC Games 06/09 Vollversion: Still Life



PC Games 06/09

Vollversionen:
- Still Life
- Luka und der verborgene Schatz

Demos:
- The Book of Unwritten Tales
- Landwirtschafts-Simulator 2009
- Wallace & Gromit: Fright of the Bumblebees

Top-Videos:
- Battlefield 1943
- Battlefield: Bad Company 2
- Battleforge-Special
- Bioshock 2
- Divinity 2
- Meisterwerke: Die Jedi-Knight-Reihe
- Rossis Welt

Und vieles mehr!

Frühlingsgefühle

NEW HANDYGAMES - ACTION TOTAL!

SEXY Football 38567

Das heißeste Handyspiel des Jahres. Sexy Girls und Fußball - was noch?!

SexXonic Hentai 38682
Hentai-Leckerbissen für Genießer. Tabulose Girls und heiße Szenen.

Kamasutra69 38194

Lehrbuch für Sex Fanatiker. Lerne neue Stellungen. Viel Spass dabei!

Hot Girls Sonia 38383

Hole dir die Slideshow mit der Sonia und erlebe prickelnde Augenblicke....

Sandrine-Dolly Buster 38388

Dolly Buster präsentiert sagenhafte Topmodelle mit erotischen Kurven!

Tantra 38629

Erfahre alle Tantra-Geheimnisse um Euer Sexleben zu erweitern!

3x Strip Poker 38748

Ist Dir schon heiss? Warte erst ab, bis Du 3 x Strip Poker gespielt hast.

Hot Girls Marta 38381

Slideshow mit der aufregenden Marta. Erlebe erotischen Momente!

Erotik Asian 38422

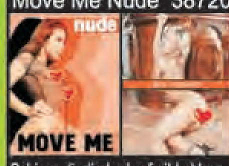
Lass Dich von wunderschönen asiatischen Girls verzaubern!

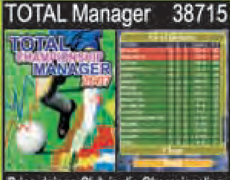
Drinking Fun 38201

Sei auf Zack! Berechne den Promille-Gehalt und die Ausnüchterungszeit!

Depravity Island 38735

Arcade Game. Schiffbruch und viele Überraschungen auf einsamer Insel.

Move Me Nude 38720

Schiess dir die Ladys frei! Lekker nackte Ladys, erst aber schiessen!

TOTAL Manager 38715

Bring deinen Club in die Championsliga. Bemühe dich um Sponsoren, Spieler...

Karate Masters 38453

Werde Karate Meister. Besiege Deine Gegner im Reich der Karate-Kämpfer.

Hentai SUDOKU 38344

Erotisches Sudoku Spiel. Du wirst mit sexy Bildern belohnt werden..

Stolen in 60 seconds 38551

Ich habe einen Job für dich, ganz leicht. Kleiner Einbruch bei einem Juwelier, keine große Sache....

Governator 2 38637

Zerstörer und kybernetischen Kampfroboter. Kein Job ist ihm zu hart...

Happy Hours 38528

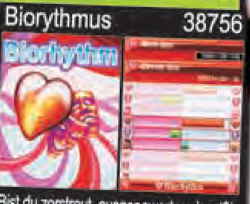
Happy Hour! Trink soviel Du kannst. Die Girls werden immer hübscher.

Tank Force 38478

Verteitige Deine Base mit Kampfpanzern, sonnst hast Du verloren.

Genghis Khan 38525

1227 plündern Mongolen Asien. Mit Pfeil und Bogen stellst Du Dich....

Biorythmus 38756

Bist du zerstreut, ausgepowert und weißt nicht, warum? Teste Deinen Biorhythmus!





ZU HOHE TELEFONKOSTEN?

Wieder zuviel auf der Telefonrechnung? Prepaid Karte leer, Handy zu teuer? Ab sofort kannst Du einfach

GRATIS TELEFONIEREN

Vom Handy, Festnetz oder Telefonzelle, 24 Stunden, 7 Tage die Woche

WÄHLE 0800-7755 + VORWAHL + RUFNUMMER

z.B. 0800-7755-0201-333333 für eine Telefonnummer in Essen
*Dein Anruf ist immer kostenfrei, ein Gespräch kommt zustande, wenn der Angerufene die Kosten übernimmt. Gültig im Festnetz für alle Kunden der Telekom oder Mobilfunkbetreiber. Sondernummern wie z.B. 0900er Nummern sind nicht erreichbar.

GARANTIERT KOSTENLOS

für Dich als Anrufer. Also ab sofort nur noch Sparen!! Ruf an!!





88016



SENDE EINE SMS MIT:

Kein ABO — AMU + Bestellnummer an 87555*
AKA + Bestellnummer an 699***
Einmalige Bestellung — AKA + Bestellnummer an 0930-886666**
TELEFONISCHE BESTELLUNG: 0900-510 305 581 1,99€/Min

*4,99€ incl. VF. Lst 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL (***AU: Max 2€/Produkt, CH: 3Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP PGZ + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

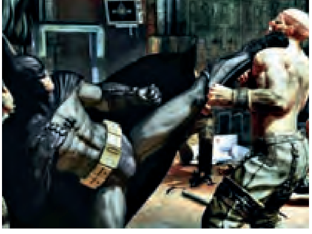
Streng geheim!



Das Cover-Thema der nächsten PC Games ist so heiß und brandaktuell, dass wir die Ausgaben für Abonnenten etwas später ausliefern müssen. Das Warten lohnt sich!

❑ Test

Batman: Arkham Asylum | Gelungene Superhelden-Action mit Schleichelementen.



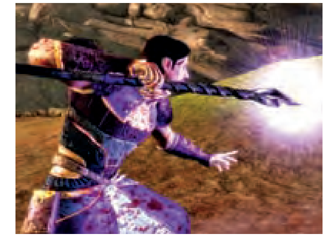
❑ Test

Damnation | Futuristischer Monster-Shooter mit abgedrehten Knarren.



❑ Vorschau

Dragon Age: Origins | Frische Eindrücke von Biowares Mega-Rollenspiel.



❑ Test

Die Sims 3 | Electronic Arts' Lebenssimulation geht in die dritte Runde.



PC Games 07/09 erscheint am 27. Mai!

Vorab-Infos ab 24. Mai auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Im Heft: Specials zu den Themen Arbeitsspeicher, Grafikkarten und Gehäuselüfter. Extended: 32 Seiten Geforce-Bibel.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Im Überblick: die neue TV-Generation. Außerdem: All-in-one-PCs und Nintendo DSi im Test. Plus: großes Depeche-Mode-Interview.



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group: Florian Brich, Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.): Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter: Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print): Udo Crnjak (uc), Alexander Frank (af), Horst Heindl (hh), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Toni Opl (to), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Sebastian Stange (sst), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Trainees: Stefan Dworschak (sd), Alexander Fleischmann (af), Florian Hamburger (fh), Frank Hansen (fh), Tobias Kujawa (tk), Sascha Lohmüller (sl)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Peter Bathge, Christian Schönlein, Johann Trasch, Ralph Wollner
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Sebastian Bienert, Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Philipp Heide
Audio + Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktmanager: Alexander Bohnsack
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Leiter Neue Medien: Justin Stolzenberg
Redaktion: Sebastian Thöing (st), Thomas Wilke (twi)
Freie Mitarbeiter: Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign: Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung
René Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, X3, WII PLAYER, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, EVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM